

SEGA pro

KEINE OFFIZIELLE SEGA-PUBLIKATION

APRIL 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 6



SONIC 2: LÖSUNG

Wir nehmen Segas
Weihnachtshit auseinander
und begleiten Euch in
dieser Ausgabe durch die
erste Hälfte



MEGA-CD

- Auto-Trouble in Road Blaster FX
- In After Burner III in die Luft gehen



MEGA DRIVE

- Die Ninja Turtles sausen ab!
- Weltherrschaft in Powermonger



MASTER SYSTEM

- In Strider II geht die Post ab
- Auf nach Australien mit Taz Mania



GAME GEAR

- Endlich da: Shinobi II
- Harte Manner in Streets of Rage

LANDSTALKER

Segas Spezial 16-Bit wird Euch umhauen.
Komplettes Review im Heft!

IM HEFT: MEGA DRIVE GAME GEAR UND MASTER SYSTEM-SETS ZU GEWINNEN!

Der Beginn ein

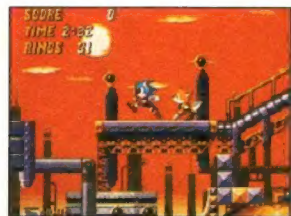


SONIC 2 THE HEDGEHOG

Der sehr langen Freundschaft.



Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnsschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klar der, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!



SEGA Infoservice:

Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.

Tel: 040/227 09 61

SEGA

Der Bessere gewinnt.

**APRIL 1993
AUSGABE 6**

**KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
4630 BOCHUM 1**

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer
Wolfgang Kuhn
Nicole Radojewski
Frank Ziemlinski
Peter Richter
Christoph Müller
Stephan Müller

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Claudia C. Niermann
Pat Kelly
Dino Boni
Sam Hickman

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

PRODUKTIONS-MANAGER
Diane Taverer

DESIGNER
Dave Perry
Simon Christopher

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Mark Monteiro

VERLAG
Paragon Publishing Ltd.
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

URHEBERRECHT
Alle in SegaPro erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

TITELSEITE
Landstalker ©1993 Sega.

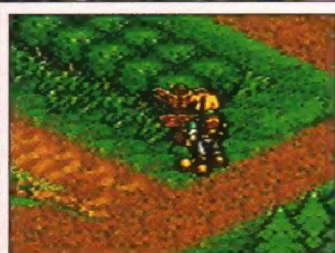
(C) 1993 Paragon Publishing Ltd.



ProNews	6
Neues Aus Japan	12
Kick Off Preview	14
ProReviews	17
SegaPro Abo	44
Leserbriefe	62
ProTips	57
Vorschau	61
Sega Wettbewerb ..	62
Game Over	82

SUPER SC LÖSUNG!

**Steckt Ihr bei Segas bestverkauften
Game fest? Atmet auf! Auf Seite
64 findet Ihr den ersten Teil
unserer Lösung.**



LANDSTALKER.....18
Erste Klasse!



POWERMONGER40
Wollt Ihr die Welt regieren?



STRIDER II22
Schwingt sich aufs Master System.



ONIC

REVIEW INHALT



After Burner III.....	52
Road Blaster FX.....	24



Ariel: The Little Mermaid	54
Chakan: The Forever Man	48
Championship Pro Am.....	46
Chiki Chiki Boys.....	21
Deadly Moves.....	27
Ex-Mutants	34
Landstalker	18
Mega lo Mania.....	36
Powermonger	40
Rolo To The Rescue.....	39
Shinobi III.....	32
Super Battle Tank	50
Tailspin.....	54
TMNT: Return of Shredder	28

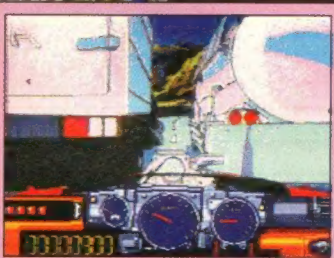


Strider II.....	22
Taz-Mania	30



Shinobi II	31
Streets Of Rage	55

FOOTBALL CRAZY!
Das Warten hat sich gelohnt: Endlich
gib's "Kick Off" auf dem Mega Drive.
Unser ausführlicher Preview beginnt auf
Seite 14.



ROADBLASTER FX24
Zieht Euch die irren Grafiken 'rein!



TURTLES28
Übelriechend, grün und brillant.



SHINOBI III32
Kann sich etwas Perfektes noch übertreffen?



MEGA LO MANIA.....38
Großspurig mit schlechten Ideen!

SEGA pro 6

Ausgabe 6, kaum zu fassen... Es scheint noch gar nicht so lange her zu sein, daß wir jede Minute des Tages damit zugebracht haben, die erste Ausgabe fertigzustellen! Während der letzten Monate hat sich aber ziemlich viel geändert.

Nachdem so viele Leute den Mangel an guten Fußballspielen auf der Sega-Konsole beklagt haben, gibt's jetzt endlich *Super Kick Off* auf dem Mega Drive und nächsten Monat bringen wir das Neueste über Tecmo Soccer auch für den MD; es gibt also endlich einen Rivalen für Virgins Euro Champ Soccer.

Kurz bevor wir diese Ausgabe in Druck gaben, hörten wir sehr zu unserem Wohlgefallen, daß das Hauptspiel dieses Monats, Landstalker, nun offiziell in Deutschland herauskommt. Als wir uns so durch die japanische Review-Fassung arbeiteten, hat es uns schon gedämmert, daß da irgendwo ein tolles Spiel drinsteckt, daher das enthusiastische Review. Vielleicht können wir sogar noch weiter in das Spiel vordringen, wenn erst die deutsche Version erscheint und es kann sein, daß wir es dann bereuen, dem Spiel nur 84% gegeben zu haben. Unser Dank gilt jedenfalls Sega, dafür daß sie dieses brillante Abenteuer-Game in Deutschland herausgebracht haben.

Die Mega-CD sollte jetzt eigentlich in den meisten Geschäften zu kriegen sein. Wir glauben, es war die richtige Entscheidung, so lange auf die deutsche Version der Mega-CD zu warten. Die deutsche Version ist mit allen europäischen Spielen vereinbar und Sega Europa planen, noch in diesem Jahr 40 Spiele herauszubringen.

Genug geredet, ich lauf' jetzt zum nächsten Laden und kauf' mir eine Mega CD - hat irgendjemand dieselbe Idee?

Die Pros

GIRLS, GIRLS, GIRLS!

Es scheint, im Gegensatz zum Volksglauben, daß Mädchen bis zu 50% aller Computerspieler darstellen. Das könnte bedeuten, daß Softwarehersteller ihre Spiele mehr auf Mädchen abstimmen sollten. Nintendo hat kürzlich Barbie Game Girl veröffentlicht; ein

Spiel, in dem Barbie einkaufen geht, Klamotten kauft und sogar Ken trifft. Das könnte eine Beleidigung für die meisten Mädchen sein, da sie lieber mehr Rätselspiele hätten. Obwohl es die Softwareindustrie versucht, geschlechtsspezifische Spiele zu vermeiden, wird sie sicherlich mehr Notiz von dem neuen Typ 'Kunde' nehmen, als zuvor.



ACCOLADE NIMMT PELE UNTER VERTRAG!

Um nicht von anderen Konkurrenten übertroffen zu werden, hat Accolade kürzlich bekanntgegeben, daß sie den legendären Fußball-Star Pele unter Vertrag nehmen werden. Darauf wird wahrscheinlich ein Spiel mit seinem Namen folgen, aber nicht vor 1994 - Weltmeisterschafts-Jahr! Währenddessen scheint Bubsy the Bobcat regelrecht abzuheben, und wenn es so weitergeht, wird Bubsy Sonic von seinem ersten Platz als "meist gespielte Figur in einem Spiel" verdrängen. Marketing-Fans haben schon gemerkt, daß das Nachfrage-Potential enorm ist, und daß Bobcat wohl im Frühling für den Mega Drive erhältlich sein wird.



SONIC TV SERIE

Sonic wird bald seine eigene Zeichentrickserie bekommen! ABC Network hat die Serie gekauft, die den Titel 'Die Abenteuer des Igel's Sonic' trägt und diesen März in Amerika erscheint. Als ob es noch nicht genug Artikel mit Sonic zu kaufen gibt, wird Amerika jetzt auch mit Comics und Gesellschaftsspielen überflutet. Obwohl wenige Produkte auch bei uns zu bekommen sind, ist es bisher nicht geplant, diese Sachen hier zu verkaufen; aber man kann ja nie wissen...

ILLEGALE MULTI-CARTRIDGES

Aufgepaßt, Softwarekopierer am Werk! Obwohl die Mehrzahl illegal kopierter Cartridges nicht nach Deutschland gelangt ist, sind ein paar Multi-Game-Cartridges doch durchgeschlüpft. Dabei handelt es sich hauptsächlich um Game Gear Titel, die über ein Dutzend Spiele beinhalten und, obwohl sie ein supergünstiges Schnäppchen zu sein scheinen, höchst illegal sind. Ich glaube nicht, daß dies Euch alle abhalten wird, sie zu kaufen, aber kommt bloß nicht heulend zu uns, wenn Euer Game Gear seinen Geist aufgibt.





Links: Game Gear Blouson mit Bauchtasche und 4 Modultaschen.
Rechts: Mega Drive Sweat-Shirt Magnum Set.



Oben: SEGA Langarm T-Shirt.
Unten: Toe Jam & Earl T-Shirt



Oben: Mega Drive Long-Shirt Magnum Set.



Unten: SEGA-Mütze mit Nackenschutz.



Oben: Game Gear Big-Shirt Toe Jam & Earl.

JA, hiermit bestelle ich:

Bestell Coupon

Game Gear Blouson mit Bauchtasche à **DM 149,-**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

SEGA Langarm-T-Shirt à **DM 49,90**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

Game Gear Big-Shirt Toejam & Earl à **DM 59,-**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

___ Stk. SEGA-Mütze mit Nackenschutz à **DM 59,-**

Mega Drive Long-Shirt Magnum Set à **DM 79,-**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

Inland Versand gegen Nachnahme oder Vorkasse plus DM 8,- Versandkosten + NN, Ausland: Versand nur gegen Vorkasse plus DM 12,- Versandkosten.

Mega Drive Sweat-Shirt Magnum Set à **DM 49,90**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

Toejam & Earl-Shirt à **DM 29,90,-**
 ___ Stk. **S.** ___ Stk. **M.** ___ Stk. **L.** ___ Stk. **XL.**

Datum/Unterschrift (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Name

Straße

Postleitzahl, Ort

Senden an:
LOCINA BREHM GmbH., Kennwort "For winners only!"
Schloßstraße 25, 6149 Rimbach

MEGA CD INFOS

Die Zeit nähert sich wieder, Leute! Ja, der Mega-CD feiert sein offizielles Debüt wahrscheinlich im März, aber wir werden sehen. Wir haben das schlechende Gefühl, daß es noch länger kaltgestellt wird, aber das ist nur unsere eigene Spekulation!

Wie auch immer, weiter mit den CD-Spiele-News. Die ungewöhnlichste Idee in diesem Monat ist vielleicht die Make My Own Video CD, herausgegeben von Sony in Verbindung mit Sega. Wenn Du Dich im Geheimen schon immer für einen Rave-Star gehalten hast, dann wird das genau das Richtige für Dich sein! Übernimm die Studios, bearbeite, schneide und mixe allgemein hunderte von Video-Clips, Spezial-Effekten und massig verschiedene Musik. Wenn die Hauptmitwirkenden Kriss Kross und C & C Music Factory sind, ist Dein Hit wohl gesichert!

Es scheint, daß jeder CD mit einem H auf dem Code-Chip fast genau mit allen Software-Typen kompatibel ist. Der amerikanische CD ist wohl 5% schneller als alle anderen Formate, also Import-Chip oder nicht, er funktioniert jedenfalls nur bei amerikanischen Spielen.

Es ist größtenteils bestätigt worden, daß Sherlock Holmes für den Mega-CD herauskommt, während in Amerika schon die Fortsetzung erschienen ist. Es wird also einige Zeit dauern, bis es hier erhältlich ist, aber wir haben einige Screenshots, um zu zeigen, daß es sich wirklich um ein Epic-Spiel handelt. Monkey Island soll bald im Import erhältlich sein, und es verspricht, ein hervorragendes Spiel zu sein! Es kennzeichnet sich durch eine große Anzahl von interaktiven Charakteren aus und es ist vollgepackt mit komplizierten Rätseln, was es zu einem der besten Spiele macht. Sewer Shark ist ein anderes, auf das man achten sollte. Es hat in Amerika schon brillante Kritiken erhalten. Von dem merkwürdigen Titel mal abgesehen ist es eigentlich ein action-geladenes Schieß-Spiel. Schieße Kanal-Monster ab und säubere die Stadt in diesem absolut atemberaubenden Hochgenuß von Grafik und Animationen.

Nun zu weniger schwerwiegenden Dingen: Willy Beamish sollte im Import erhältlich sein. Willkommen in der Welt dieses neunjährigen Jungen und vergeßt eure Sorgen - das einzige, worum sich Willy sorgen muß, ist, daß er am nächsten Nintari-Video-Wettbewerb teilnehmen kann! Schon wieder eine erfolversprechende Veröffentlichung!

Schließlich hat Acolaim die Schlacht um die CD-Software-Produktion gewonnen - eine willkommene Neuigkeit für die hiesigen CD-Besitzer!

Seht Euch in Zukunft nach: Final Fight, Street Fighter II und Aya - Psychic Detective um!

DOKTOR SONIC DER HEILER

Gute Nachrichten für alle Computerspieler, denen andauernd ihr ungesundes Hobby vorgehalten wird! Ein aktueller Bericht der Britische Mediziner Vereinigung sagt aus, daß Spiele doch nicht so schlimm für eure Gesundheit sind. Viele Ärzte und Psychologen glauben nun, daß Computerspiele den Lernfortschritt eines Kindes fördern, da sie eine unsichtbare Linie zwischen Arbeit und Spiel aufbauen, so daß sie als Lernunterstützung benutzt werden können. Auch ist es möglich, daß Spiele das Sozialverhalten unterstützen, mehr als sie Isolation fördern. Spiele haben Kindern in schwierigen Situationen geholfen und Sega hat viele Konsolen an Krankenhäuser verschenkt, nachdem bemerkt wurde, daß Kinder häufig schneller gesund werden und weniger Schmerzmittel benötigen, wenn sie Spiele haben, die sie von ihrer Krankheit ablenken. Wir nehmen dies mit ein wenig Skepsis auf, aber es sind gute Nachrichten, daß die Leute endlich das Potential von Computerspielen erfassen.



SEGA VERÖFFENTLICHT EIN NEUES HANDHELD

Das beliebteste Handheld von Sega wird der neue 6-Knopf Controller sein. Dies wurde speziell für Street Fighter 2 entwickelt. Das Spiel kann ohne den Controller nicht gesteuert werden.

Ideen kursieren, Spiel und Pad in einem Sonderpack anzubieten. Sega hat versichert, daß alle neuen Zusatzgeräte abwärtskompatibel sein werden. Ebenfalls wird es eine Maus als Zusatzgerät geben, die für den Gebrauch mit dem CD System hergestellt wird, z.B. für 'Make your own Music Video'.



EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN

Bei der CES in Las Vegas haben wir eine winzige Vorschau auf einen neuen Pioneer LaserDisc Player, auf dem man sowohl Mega Drive als auch NEC PC Engine Spiele spielen kann. Mehr Neuigkeiten im nächsten Monat... (Nein, das ist kein April-Scherz!)



ELECTRONIC ARTS HAT EIN NEUES LABEL

EA's Sports Network-Label besteht schon seit langem, aber neulich gab es einen Streit mit einem Fernsehsender aus Amerika, so daß sie sich entschlossen haben, das Label in EA Sports umzubenennen. Kids ist auch eins, daß sich auf Spiele für jüngere Leute spezialisiert hat.



CRASHPUPPEN WERDEN LEBENDIG!

New Line Cinema plant einen Live Actionfilm über die Incredible Crash Dummies (das Spiel kommt um April für alle Sega Formate heraus)! Das hört sich gut an, aber was ist mit der Handlung? The Crash Dummies werden auch als Cartoon in Amerika Mitte 1993 erscheinen.

Glefüster...

● Accolade haben gerade bekanntgegeben, dass sie ein neues Baseball-Spiel mit Namen "Als Michael's Announces Hardball 3" (seltsamer Titel) herausbringen. Um nicht von ihren Rivalen übertroffen zu werden, plant Electronic Arts, "Tony la Russa Baseball" unter ihrem neuen EA Sport-Label zu veröffentlichen.

● Das Double Dragon-Fieber hat Hollywood erreicht! Es ist wohl Ende 1993 auf der Kinoleinwand zu erwarten sein - wird Jean-Claude van Damme mitspielen? Wir glauben nicht, aber es ist auf jeden Fall mit viel Gewalt verbunden, wer immer auch mitspielt!

● Tengen entwickeln gerade eine neue Version von Gauntlet, die von vier Spielern gleichzeitig gespielt werden kann und die mit einem kostenlosen Joypad-Adapter für vier Spieler verkauft wird. Hoffentlich werden danach mehr Spiele für 4 Personen auf den Markt kommen.

● Bignet und Malibu Interactive schließen sich zusammen, um Spiele für den Mega Drive und den Mega-CD, basierend auf Comic-Charakteren, zu entwickeln.

● MicroProse bringen wohl sehr, sehr bald den

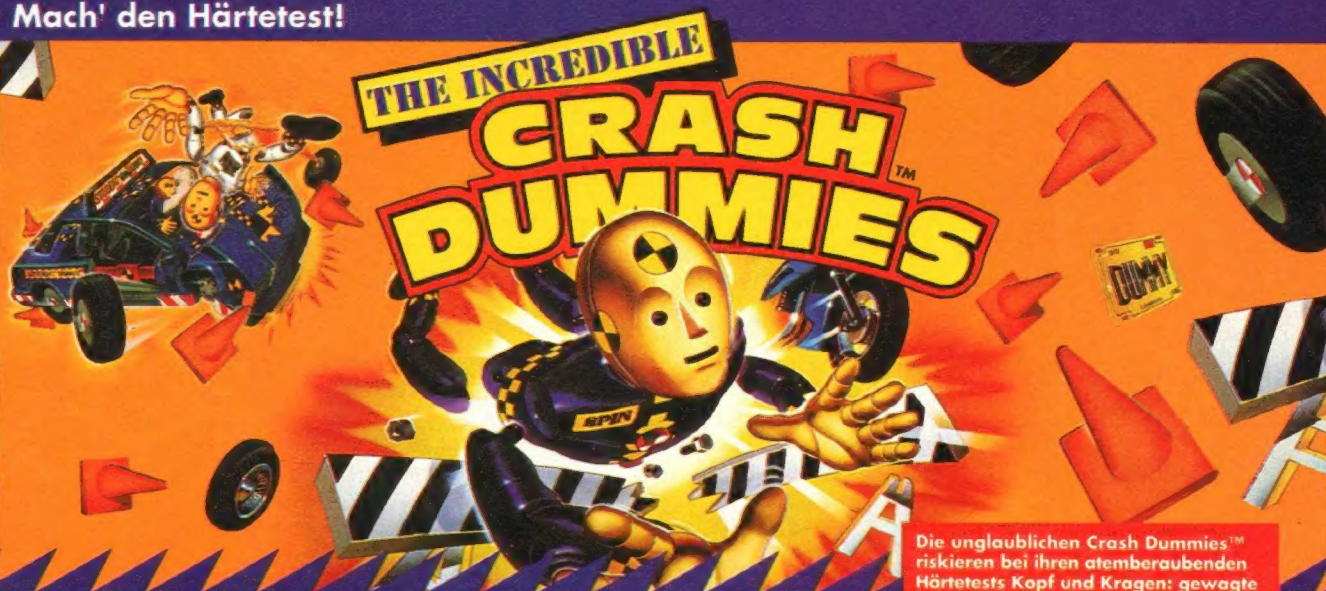


lang erwarteten F-15 Strike Eagle II für den Mega Drive heraus. Scheinbar war es schon seit einiger Zeit fertig, aber MicroProse waren nicht in der Lage, einen Termin mit Sega auszumachen, was die Veröffentlichung des Spiels verzögert hat.

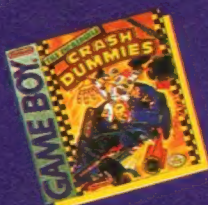
● Acclaim wird mit der Produktion von CD-Software Mitte 1993 beginnen. Im Moment ist die einzige bestätigte Neuerscheinung ein Wrestling-Spiel mit der World Wrestling Federation, aber mit anderen Möglichkeiten einschließlich Bart Simpson, Terminator 2 und Alien 3. Auch schließen sie sich mit American-based Biomechanics und den Ardent-Studios zusammen, um eine einzigartige 3-D-Qualität erzielen zu können. Diese Spezial-Effekte werden nur für den Mega-CD erhältlich sein und einen kräftigen Schuß Realismus in die Software bringen.

● Schließlich gibt es Gerüchte, dass die Hidden Place Zone zu keiner Zeit der letzten Version von Sonic 2 zugehörig war, sondern nur ein Zubehör war, das man zum Spiel hinzufügen mußte. Wir haben herausgefunden, daß es einen Action-Replay-Code benutzt, und daß es nicht in Ordnung und somit unspielbar ist.

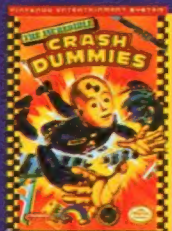
Mach' den Härtestest!



Stürz' Dich auf
die Acclaim®
Video-Spiele
für Nintendo®
und Sega®



Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment
System™



Sega Game Gear™

Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtestests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halsbrecherische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern – die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtestest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game – Go for Acclaim!™

pro CHARTS

TOP 30

MEGA DRIVE

- 1 Sonic 2
- 2 Sonic the Hedgehog
- 3 Mickey & Donald: World of Illusion
- 4 Donald Duck: Quackshot
- 5 Mickey Mouse: Castle of Illusion
- 6 Kid Chameleon
- 7 Olympic Gold
- 8 EA Hockey
- 9 Taz-Mania
- 10 Road Rash

MASTER SYSTEM

- 1 Sonic the Hedgehog
- 2 Asterix
- 3 Sonic 2
- 4 Donald Duck: Lucky Dime Caper
- 5 Mickey Mouse: Castle of Illusion
- 6 Enduro Racer
- 7 Olympic Gold
- 8 World Grand Prix
- 9 The Ninja
- 10 Super Tennis

GAME GEAR

- 1 Sonic the Hedgehog
- 2 Mickey Mouse: Castle of Illusion
- 3 Donald Duck: Lucky Dime Caper
- 4 Columns
- 5 Sonic 2
- 6 Olympic Gold
- 7 Ninja Gaiden
- 8 Shinobi
- 9 Out Run
- 10 G-LOC

KONAMI STEIGT VOLL EIN!!

Wir berichteten Euch in einer der vorherigen Ausgaben, daß Konami nun auch für das Mega Drive Spiele produzieren wird. Hier geben wir Euch schon einmal einen kurzen Vorgeschmack auf das Kommende. Nach den enttäuschenden Weihnachts-Releases haben wir hier super Nachrichten für Euch, denn Konami powert jetzt erst richtig durch. Ihr könnt Euch auf Spiele wie Turtels, Sunsetriders und eine neue Ausgabe der Tiny Toons Adventure freuen. Wieder einmal kämpfen die grünen gepanzerten Freunde gegen den Erzfeind Shredder. Mit neuen Kampfmethoden könnt Ihr zu zweit gegen die fürchterliche Unterwelt kämpfen. Also dann viel Glück. Noch eine kurze Info über das neue Konami Spiel mit dem Namen Cybernator flatterte uns in dieser Woche auf den Tisch. Das Ballerspiel stammt von NCS und wurde ausschließlich für den deutschen Markt lizenziert. Auch hier muß man mal wieder die Welt vor dem Untergang bewahren. Durch die super Sounds und und die herrliche grafische Darstellung fühlt man sich wie im Cyber Space.

HIER HABEN WIR TOLLE NACHRICHTEN FÜR ALLE KARAOKE FANS

Falls Ihr ein Mega CD besitzt, so könnt Ihr jetzt eine Karaoke Maschine an Euer Lieblingsspielgerät anschließen. Ihr könnt zwei Mikrophone anschließen und hat eine integrierte Mixvorrichtung. Wenn jemand Spaß am Experimentieren hat, so kann er je nach Belieben Hall beimischen. Außerdem kann man bei mitlaufendem Bildschirm seinen Gesang trainieren. Zum Sichern von Daten ist ein RAM-Speicher eingebaut. Also jeder, der Lust hat ein Mächtigen Michael Jackson zu werden ist hiermit bestens bedient.

IMA

Alle, die kürzlich der Frankfurter Messe einen Besuch abgestattet haben, hatten garantiert ihren Spaß. Einige der Besucher, wurden leider durch den hohen Eintrittspreis abgeschreckt. Dieser lag um die 50,- DM pro Person. Aber wer dennoch das Geld geopfert hatte, kam voll auf seine Kosten. Führende Spielgerätehersteller präsentierten ihre Produkte und wer genügend Zeit mitgebracht hatte, konnte nach kurzer Wartezeit auch die Geräte ausprobieren. Virtuality Spielautomaten waren der Renner. Diese Automaten erlauben dem Spieler in die künstliche Welt des Computers einzutauchen, diese zu verändern und ein Teil von ihr zu werden. Virtuality gibt dem Spieler die Möglichkeit sich in den Computerlandschaften zu bewegen. Jede einzelne Bewegung des Spielers wird sofort umgesetzt. Ein wichtiger Bestandteil dieses Gerätes ist die sogenannte Visette (eine Display Brille), die die erzeugte Landschaft dreidimensional wiedergibt. Weiterhin waren interessante neuartige Spielautomaten Geräte von Sega präsent so z.B. ein Hologramm Hack and Slay. Weiterhin wurden neue Flipperautomaten wie Addams Family und Star Wars vorgestellt. Also alle, die nun Lust auf eine Runde Flippern und Virtuality bekommen haben, sollten einmal das Geld investieren, denn es lohnt sich auf jeden Fall.

SEGA PARTY!?!?

Am 14.03.1993 fand in Berlin beim Double Trouble Club eine Sega Party statt. Leider haben wir erst kurz vor Redaktionsschluß davon erfahren. Wir hoffen in Zukunft eher Information zu erhalten, damit wir Euch rechtzeitig darüber informieren können.

NEUES VON NOVOTRADE

Die Jungs von Novotrade haben gerade den Superhit ECCO veröffentlicht, da hört man schon Neues von Ihnen. 'CYBORG JUSTICE' heißt das neuste Game. Ob es auch so phänomenal wird wie ECCO wird sich in

naher Zukunft zeigen. Wenn alles klappt, wird es Euch noch im Frühjahr erreichen.

ZEITSPRUNG

Wer kennt es nicht - Outrun? Für alle Fans kommt nun eine neue Herausforderung - Outrun 2019. Diese Version wartet mit vielen neuen Features auf - Tunnel, Brücken und was sonst noch alles auf normalen oder nicht normalen Straßen zu sehen gibt. Natürlich ist die Grafik futuristisch gezeichnet. Warum sollte auch sonst der Titel '2019' heißen.

STREET FIGHTER II FÜR MEGA DRIVE?

Immer mehr verdichten sich die Gerüchte, daß SF II auch für das Mega Drive erscheinen soll. Inzwischen ist in Japan ein Spiel mit dem Namen 'Power Athlete' erschienen. Dieses Modul erinnert schon sehr stark an SF II. Wahrscheinlich wird Power Athlete auch in Europa veröffentlicht.

ACCOLADE AUF DEM VORMARSCH

Nachdem sichergestellt war, daß Accolade auch weiterhin unlizenzierte Module veröffentlichen darf, konnten wir jetzt schon Einblick in die Entwicklung von zukünftigen Games bekommen. Vielpersprechend sah ein Zeichentrickspiel aus, das unter dem Namen 'Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind' entwickelt wird.

NÜRNBERGER SPIELE MESSE

Leider können wir nicht allzuviel Neues von der Spielwarenmesse berichten. Obwohl alle großen Konsolenhersteller vertreten war, gab es nicht viel Neues zu bestaunen. Hoffen wir, daß im nächsten Jahr der Schwerpunkt nicht mehr so sehr bei den Brettspielen liegt und es mehr Neuvorstellungen geben wird.

PIRATEN MODULE

Sega User Aufgepaß! Neulich wurde uns über Module berichtet, auf denen mehr als ein - sogar bis zu 10 - Spiele enthalten sind. Diese Module sind keine offiziellen Sega Module und kommen aus Raubkopiererkreisen, die mit geklautem Gedankengut Geld verdienen wollen. Da diese Module meist sehr stümperhaft und unsauber verarbeitet sind, kann man von deren Gebrauch nur abraten. Auch ist die Software nicht immer fehlerfrei. Ergo: Laßt die Finger von diesen Modulen.

NEUE JOYPADS!

Schenkt man den Informationen aus Übersee Glauben, so kommen bald neue Joypads von Sega auf den Markt. Die neuen Pads sollen anstatt drei, sechs Feuerbuttons haben. Das läßt mehr Aktion und noch mehr Spielmöglichkeiten erwarten. Hoffen wir, daß die Pads sobald wie möglich veröffentlicht werden.

SONIC IST WELTBEKANNT

Immer mehr Leute kennen Sonic. Umfragen zufolge kennen immer mehr Personen Sonic, auch wenn sie keine Spielkonsole besitzen. Er ist zu einer Art Kultfigur geworden. Auch Sega tut auch alles Mögliche, damit es auch weiterhin so bleibt. So ist z. B. Sonic bei einigen Konsolenspielen als Gimmick im Cockpit zu sehen oder fordert den Spieler zu bestimmten Aktionen auf.

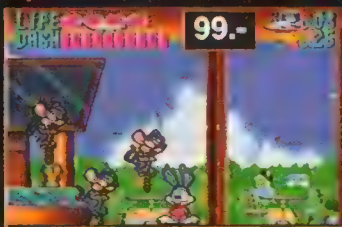


DER SEGA SPEZIALIST

Mega Drive Sonic Set	259,-
Mega Drive Magum Set	339,-
Mega Drive ohne Spiele	199,-
Mega Stick	a.A.
Mega Fire Pad	49,-

MEGA DRIVE

Two Crude Dudes	94,-
Atomic Runner	94,-
Captain Planet	94,-
Tiny Toons	99,-



Terminator 2	99,-
Global Gladiators	109,-
Cool Spot	109,-
G-Loc	109,-
Another World	109,-
Chiki Chiki Boys	109,-
Star Wars	a.A.
Muhammed Ali Boxing	a.A.

PGA Tour Golf 2	a.A.
Streets of Rage 2 dt.	94,-
Sunset Riders	95,-



Side Pocket	94,-
John Madden 93 dt.	109,-
Rolo to the Rescue	104,-
Mega Lo-Mania	a.A.
Sonic 2	89,-
Powermonger	109,-
World-Class Leaderboard	109,-
Mickey & Donald	89,-
Ecco the Dolphin	104,-
Bubsy	a.A.
Thunderforce IV	104,-
Flashback	a.A.
Fatal Fury	a.A.
NHLPA Hockey 93	104,-
Turtles	109,-

GAME GEAR

Game Gear mit 4 Spielen	239,-
Game Gear Sonic Set	289,-
Allen 3	79,-
Defenders of Oasis	89,-
Global Gladiators	84,-
Tazmania	84,-
Streets of Rage	84,-

MASTER SYSTEM

Master System II mit Sonic	
Alex Kid 1 und Tennis	189,-
Wonderboy 5	a.A.
Mickey Mouse 2	84,-
Global Gladiators	84,-
Sonic 2	79,-
Master of Darkness	84,-

SUPER KNÜLLER MEGA DRIVE

Twinkle Tale	89,-
Lemmings	99,-
Risky Woods	99,-
Super Fantasy Zone	99,-
Cadash	79,-
Simpsons vs Space Mutants	79,-

Aquatic Games	79,-
Rampart	79,-
Batman Returns	89,-
Crüe Ball	99,-
A. Palmer Tourn. Golf	59,-
Super Thunder Blade	69,-
Sonic 1	79,-
Revenge of Shinobi	59,-
Phantasy Star 2	79,-
Phantasy Star 3	79,-
Sword of Vermilion	89,-
Spiderman	89,-
Strider	89,-
Dick Tracey	89,-
Ghouls n Ghosts	89,-
Gynoug	89,-

Theo KRAENZ VERSAND & LADEN

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

FANDANGO

Tel. 08341/14053 bzw.
Tel. 08341/16417
Fax. 08341/14127

Videogames

Fandango Videogames Inh. Josef Rösch Neugablonzer Straße 62, 8950 Kaufbeuren

SEGA MEGA DRIVE
SUPER FAMICOM
PC-ENGINE
SNK NEO GEO
TURBO- DUO
LYNX GAME GEAR
GAMEBOY

Überschriften in fast
allen Sprachen

Plattens, sowie
andere Hardware

Umbauten aller Art,
z.B. 50/60 Hz usw.

SEGA MEGA CD US/JP

Händleranfragen erwünscht.

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren.

Preisnachlass 8,- DM pro US-
Version (z.B. 129,-
DM für US-Version, 137,-
DM für JP-Version, 145,-
DM für PAL-Version, 153,-
DM für NTSC-Version)

TEL: 087/273130
FAX: 087/273081
Öffnungszeiten: Mo-Fr. 18.30-21.00 Uhr

King Games

Der Preisvergleich in der Schweiz
hat uns als den Günstigsten

SEGA MEGA DRIVE		SUPER NES (US)	
Konsole Dtl inkl. 1 Spiel	289,- Fr	Konsole US inkl. Joypad	279,- Fr
Konsole US RGB Version	259,- Fr	Konsole CH inkl. Joypad	235,- Fr
CD-Rom US Version	599,- Fr	Action Replay Pro	129,- Fr
CD-Rom & Genesis (set)	829,- Fr	Game Genie	129,- Fr
Joypad Pro 2	39,- Fr	Streets of Rage II Joystick	59,- Fr
Flying Joystick für MD, SNES US	105,- Fr	Super Advantage Joystick	99,- Fr
US - Oder CH Spiele:		Joypad für CH Konsole	39,- Fr
Andre Agassi Tennis	94,- Fr	Div Joypads	ab 39,- Fr
Batman Returns (CH)	109,- Fr	US - Jap. Spiele:	
Chalken The Forever Man	84,- Fr	American Gladiators	a.A. Fr
Fatal Fury	a.A. Fr	Batman Return of Joker	a.A. Fr
King of the Monsters	a.A. Fr	Blues Brothers	a.A. Fr
Lightening Force	94,- Fr	Bulls vs Lakers	119,- Fr
Lotus Turbo Challenge	94,- Fr	California Games II	114,- Fr
Muhammed Ali	99,- Fr	Cybernator	119,- Fr
Outlander	99,- Fr	Gods	109,- Fr
PGA Tour Golf II	a.A. Fr	Harleys Adventure	109,- Fr
Risky Woods (CH)	129,- Fr	Joe & Mac II	119,- Fr
Road Rash 2	99,- Fr	Legend of Success Joe	129,- Fr
Rolo to the Rescue	84,- Fr	Lebel Weapon	114,- Fr
Streets of Rage 2	114,- Fr	Lost Vikings	a.A. Fr
Sunset Riders (nur Genesis)	99,- Fr	Looney Tunes	124,- Fr
Turtles (nur Genesis)	99,- Fr	Tecmo NBA Basketball	a.A. Fr
Uncharted Waters	119,- Fr	The Combat Tribes	119,- Fr
US - Jap. Spiele:		Tom & Jerry	a.A. Fr
Night Trap	109,- Fr	US - Jap. Spiele:	
Sewer Shark	109,- Fr	NEO GEO	
Wolf Child	94,- Fr	NEO GEO RGB Version	559,- Fr
		NEO PAL Version	589,- Fr
		Spiele	ab 159,- Fr

RTB COMPUTER

**RUFEN SIE UNS AN ODER FAXEN SIE UNS
SUPERBILLIGPREISE DURCH DIREKTIMPORT AUS FERNOST**

- ★ VIDEO SYSTEME & GAMES ★ IMMER SUPERAKTUELLE NEUHEITEN ★
- ★ JOYPADS, ADAPTER, KABEL UND WEITERES ZUBEHÖR ★
- ★ MD ★ CD-ROM, SFC, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO, ETC. ★
- ★ 486'er PC's ★ REICHHALTIGES ANGEBOT AN HARD- UND SOFTWARE ★ DIVERSE COMPUTERZUBEHÖR
- ALLE GENANNTE LABEL, PRODUKTNAMEN, ETC. SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN DER ENTSPRECHENDEN EIGENTÜMER.

**RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST.
KOWLOON, HONG KONG
TEL: 00-852-7284803 FAX: 00-852-3876066**

SegaPro verkauft sich besser als je
zuvor und kann eine Lesergemeinde
bieten, für die IHRE Produkte von
großem Interesse sind. Wenn Sie an
dieser Stelle eine kostengünstige
Anzeige schalten möchten, erreichen
Sie Herrn Neil Harris unter:

0044/202/299966

NEUES AUS



JAPAN DATUM

MEGA DRIVE

FEBRUAR

19 Risky Woods	EA	4Mbit
26 J League Soccer	G Arts	4Mbit
26 Rolo To/ Rescue	EA	4Mbit
28 Steel Talons	Tengen	4Mbit
1 S-LOC	Sega	8Mbit
1 Batman Returns	Sega	4Mbit
1 Final Fight CD	Sega	CD
1 Battle Tends	Sega	4Mbit
1 Ninja Gaiden	Sega	8Mbit
1 Devastator	Nihon	CD

MÄRZ

12 Ninja Warriors	Taito	CD
19 Doraemon	Sega	4Mbit
19 Sangokushi III	Koei	CD
25 Blue Wolf and Doe	Koei	4Mbit
1 Cyborg 007	Nihon	CD
1 Gods	PC	8Mbit
1 Outrun 2019	Shap	4Mbit
1 Golden Axe III	Sega	8Mbit
1 Shinobi II	Sega	8Mbit
1 Wing Commander	Sega	CD
1 SuperSonic	Sega	CD
1 Switch	Sega	CD
1 Rolling Thunder 3	Sega	8Mbit
1 Eye/ Beholder	Pony	CD
1 Sleep Fight	Yoo	CD
1 Splitterhouse 2	Namco	16Mbit
1 Baseball 2000	River Hill Soft?	

GAME GEAR

MÄRZ

19 Buyo Buyo	Sega	
26 Wimbledon	Sega	
1 Mickey Mouse 2	Sega	
1 Shining Force	Sega	

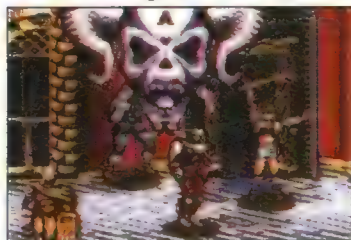
CD SONIC

Wir alle haben schon von der neuen Version von Sonic auf dem Mega-CD gehört und nun kann SegaPro die ersten veröffentlichten Bilder dieses brandheißen neuen Spiels direkt aus Japan zeigen. Das Spiel trumft mit ca. 30 Minuten animierter Hintergrundstory, vollkommen neuen Levels und Musik auf, die alles bisher dagewesene in den Schatten stellen. Außerdem gibt es Gerüchte über eine spezielle Time Warp Option, die aktiviert wird, wenn man bestimmte Stellen mit Super-Schallgeschwindigkeit passiert. SuperSonic CD ist bisher nur zu 60% fertig, sollte aber, wenn Ihr dies lest, beinahe fertiggestellt sein und wird nicht vor April dieses Jahres erscheinen, aber wir werden Euch über alle Neuigkeiten, die wir bekommen, auf dem Laufenden halten.

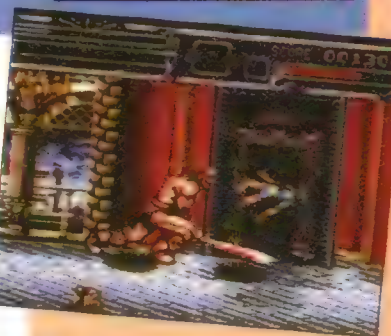


ANNETTE ANNETTE!

Und noch einmal Annette Hände hoch, wer gedacht hat, daß Annette Again ein neues



Plattformspiel ist. So viele von Euch! Nun, es ist kein Plattformspiel, sondern vielmehr ein klassisches Hau-Drauf-Spiel, bei dem Annette umherfegt und allen Gegnern die Lebenslichter ausbläst. Die Animation von Annette und ihren Feinden wurde sehr verbessert und es gibt sogar



auch eine Serie animierter Zeichentricksequenzen. Verglichen mit ihren früheren Auftritten in El Viento and Earnest Evans wird sie in mehr Handgemenge verwickelt und kann sogar Waffen aufnehmen oder ihre Fülle an Zaubersprüchen benutzen, um ihre Feinde ins Jenseits zu befördern.



Jap CHARTS

MEGA DRIVE

1	NEU	Sonic 2
2	1	LandStalker
3	3	Super Monaco GP II
4	4	Vixen 357
5	NEU	Sangokushi III
6	NEU	Denham Aleste
7	7	The Gate of Bloodshed
8	8	Lunar the Silver Star
9	NEU	Prostar Football
10	NEU	Time Gal

GAME GEAR

1	NEU	Shining Force
2	1	Shinobi II
3	3	Batman Returns
4	NEU	Alien 3
5	4	Ninja Gaiden

ttteきた

FINAL FIGHT AUF MEGA-CD ODER SNES?

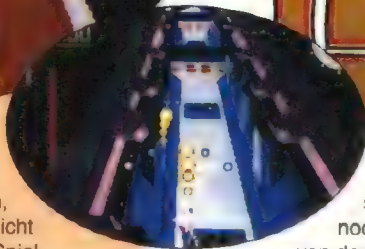
Final Fight's übertragerender Zweispielermodus. Das Spiel wird gerade in Japan veröffentlicht und wird einen gewaltigen Krach zwischen Mega-CD und Famicom (so heißt SNES in Japan) Benutzern verursachen. Warum? Nun, die SNES Version, die zwar großartige Grafiken und Sounds bot, war nur ein Ein-Spieler-Spiel. Die Mega-CD Version beinhaltet genauso massig Sprites und farbenfrohe Hintergründe, noch besseren Sound und einen Zwei-Spieler-Modus. Die Grafiken sind wirklich herr-

lich und wir gehen sogar soweit zu sagen, daß sie gänzlich ehrfurchgebietend sind. Welche Ausmaße das Spiel tatsächlich annehmen wird, kann noch nicht gesagt werden, darum wartet auf eine exklusive Vorschau in SegaPro.



Shilfeed (Arbeits-Titel) basiert leicht auf dem atemberaubenden Spielautomaten, Starblade. Für diejenigen, die noch nicht das Vergnügen hatten, dieses superbe Spiel zu spielen: Es wird gegenwärtig als das schnellste Vieleck-orientierte Spiel gehandelt. Während man ein Schiff mit Namen Starblade steuert, muß man hunderte von Schiffen, Raketen und Mutterschiffen bekämpfen, um sie davon abzuhalten, den Heimatplaneten zu überfallen.

Falls sich das für Euch überhaupt nicht eindrucksvoll anhört, solltet Ihr die Grafiken sehen! Es erinnert sehr an Starblade und benutzt die drei Prozessoren, die im Mega-Drive und Mega-CD enthalten sind, um die viel-



eckigen Objekte darzustellen, während immer noch Geräusche und Musik von der CD ertönen.

Die Haupt-Objekte sind nicht nur mit Vielecken gestaltet, sondern die Hintergründe sind gezeichnet und schattiert, wobei man Bruchrechnung benutzt hat. Das ist bisher der größte Schritt für den Mega-CD. Und die Demo, die auf der Planet SegaWorld-Show in Japan gezeigt wurde, verursachte einen riesigen Menschaufbruch vor den Bildschirmen.



世界



Am 6. Dezember, zwei Wochen nach Erscheinen von Sonic 2 auf allen Formaten, zeigte Sega Japan etwas leicht anderes.

Sega hielt die bisher größte Show in Japan im Kokugikan in Ryogoku und füllte den riesigen Komplex aus. Es waren viele Gäste anwesend einschließlich einiger "idol"-Sängerinnen (das sind weibliche Teenager, die einige Platten aufnehmen, in ganz Japan für ein paar Jahre Erfolg haben, dann aber wieder verschwinden!) und einige Gäste aus der Industrie-Branche, wie Yumiko Takahashi, der die atemberäu-

bende Musik zu Streets of Rage 1 und 2 geschrieben hat.

All die neuen Mega-Drive und Mega-CD Erscheinungen waren ausgestellt und sogar einige von Segas neuesten Spielautomaten standen dauernd in der Ecke! Leute, die auf Eintritt warteten, standen den ganzen Abend draußen Schlange. Ich hoffe, das war es wert!

Es gab sogar einen Wohltätigkeitsstand, dessen Einnahmen für Kinder gespendet wurden, die auf eine Lebertransplantation warten. Gute Idee, Sega Japan!

NIP INFO

Im letzten Monat fand bei der PlanetSega-Show in Japan ein kleiner Schönheits-Wettbewerb statt, um das nächste Model für die Rolle des Time Gal in der neuen Fortsetzung vom Wolfteam zu finden. Die Gewinnerin war superhübsch. Eine Schande, daß ich kein Bild von ihr zeigen kann!

Splatterhouse 3 nähert sich der Fertigstellung in Japan. Diese 16Mbit-Karte sieht sehr blutig und verzwickelt aus und wird sich hier sicher gut verkaufen, von der Tatsache mal abgesehen, daß der Vorgänger nicht sonderlich gut war.

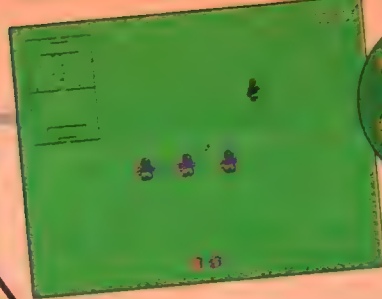
Golden Axe III wird immer noch geschrieben (wenn Sega Japan bei Trost ist, wird es so bleiben!) ist aber schon zu 60 % fertig. Es rühmt sich mit mehreren Sprites, mehr Attacken und mit einer umwerfenden Sammlung von Melodien. Zweifellos wird irgendjemand von diesen Neuigkeiten gefesselt sein!

Eine der im Moment bestverkauften CDs in Japan ist das Album von Streets of Rage 2. Sie beinhaltet 20 Stücke gemixter Konsolen-Musik. Nicht daß sie hochgejubelt werden müßte, die Musik ist so gut, als käme sie direkt vom Mega-Drive. Für den Fall, daß sie jemand von Euch kaufen möchte, die Firma, die das Album vertreibt, heißt Alfa/GMO Records und die Bestellnummer ist ALCA-443.

Ein Streets-of-Rage-2-Werbespot wurde für eine Show in Japan gedreht. Ein besonderes Set wurde extra hergestellt um die Art des Spiels wiederzuspiegeln, und es wurden Schauspieler engagiert, die sich verkleideten und so taten, als ob sie kämpften! Hinzu kommen noch einige Special-Effects, und das ist es dann! Ach, Ihr wollt wissen, welche Figur zu sehen war? Blaze natürlich.

Mit der Ankunft der neuen Generation von Make Your Own Video-CD-Spielen für den Mega-CD sind zwei Titel für die Veröffentlichung in Japan vorgesehen. Die zwei Disks werden sich durch Musik von C & C Music Factory und Kriss Kross auszeichnen. Ich persönlich kann mir keine japanische Durchschnittsfamilie vorstellen, die auf den heißen Rythmus von Things That Make You Go Hmmm abfährt! Es sind auch Gerüchte in Umlauf, daß selbst INXS und Guns 'n' Roses ihre eigenen CD-Spiele haben, um ihre Videos zu mischen.

DIE LEGENDE VON PLANET SEGA IST WAHR!



SUPER KICK OFF

MEGA DRIVE

Das Mega Drive hat ein großes Defizit in Sachen Fußballspiele. Das beste ist bisher European Club Soccer von Virgin gewesen. Wegen fehlender Konkurrenz und seines Erfolgs, noch mehr als seiner Qualität, zählt es zu den besten Top 100 Spielen für uns. Jedoch ist es noch lange nicht perfekt, und Super Kickoff ist eines der Spiele, die Ambitionen haben, zu Klassikern zu werden.

Jeder, der einen Amiga besitzt, wird sicherlich von diesem Erfolg gehört haben. Dino Dini schrieb das Original für Amiga im Jahre 1990 und ließ einige Updates folgen, z.B. K02, welches zahlreiche Teams, Spieler und Wettbewerbsverbesserungen enthält. Die MD-Version wurde von Tiertex programmiert und basiert im Groben auf K02, wobei der Titel Super Kick Off lautet.

SPIELPLAN

Die Ansicht ist von oben gewählt worden - es erscheint als ein ganz anderes Fußballspiel. Gut, das ist es, bis Du es gespielt hast. Viele der vorher veröffentlichten Spiele haben an einem großen Fehler - der Ball klebt an den Füßen der Spieler. Nur wenn Dich jemand angreift, wirst Du den Ball verlieren. Dies macht das Spiel dann unrealistisch. SKO wagt einen großen Schritt nach vorne, was

Fußballspiele betrifft. Nicht nur, da Dir der Ball nicht mehr am Fuß klebt, nein, es ist auch möglich, den Ball durch zu schnelle Bewegungen oder einen technischen Fehler zu verlieren!

Alle Eigenschaften des echten Fußballspiels sind in dieser Version präsent: Elfmeter, Freistöße, Verwahnungen, Verletzungen und sogar Auswechslungen! Das Spiel kann an Deine Ansprüche angepaßt und kann sogar langsamer oder schneller gespielt werden, wenn es für den Anfang zu schwierig sein sollte!

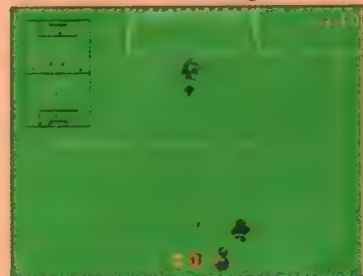
Jeder Spieler hat seine eigene Spielerstatistik, so daß Du die besten

Spieler auf die Torjägerpositionen aufstellen kannst. Die Team- und Spielernamen können verändert und zwischengespeichert werden, um sie später noch nutzen zu können (Batterie).

Falls Du durchs Spielen von Einzelspielen gelangweilt sein solltest, kannst Du auch in einem der Cupwettbewerbe antreten. Hier kannst Du eine ganze Liga spielen, einen DFB-Pokal und sogar einen Europacup bestreiten. Es gibt eine Vielzahl verschiedener Optionen, von Spieler gegen Computer bis hin zum Match Computer gegen Computer (nun weißt Du, was zu tun ist, wenn Samstags keine



● Nach einer tollen Flanke vom rechten Flügel segelt der Torwart am Ball vorbei. Alles was ich nun noch tun muß, ist, den Ball zu ergattern und ihn im Netz zu versenken.



● Nur noch drei Minuten Spielzeit und ich verursachte einen Straßstoß. So ein Mist. Der Pfeil zeigt die Schußrichtung an.



● Trotz des Elfmeters bin ich weiterhin an der Tabellenspitze. Dies Position kann für die Zukunft gespeichert werden.



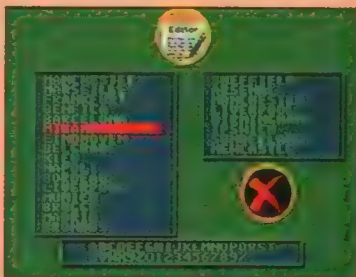
- Was für ein Schuß! Der Torwart ist aus dem Tor gekommen und bloß ein Wunder kann ihn noch retten. 1:0 für mich, hoffentlich.



- Der Ausstellungseditor bietet Dir die Möglichkeit, eigene Taktiken zu entwerfen.



- Länderspielzeit! Rate mal, mit welchem Spiel ich spiele? Der Schiedsrichter wirft die Münze und sie liegt auf dem Feld.



- Der Teameditor erlaubt es, sowohl Liga- als auch internationale Teamnamen zu verändern.



- Die linke untere Ecke zeigt den Namen des ballführenden Spielers an. In diesem Fall ist es Michael mit dem Pfeil über seinem Kopf. Es gibt keinen Platz, sich zu verstecken und der Schiedsrichter warnt unfaire Spieler.



- Freistöße sind immer für ein Tor gut. Ich glaube jedoch nicht, daß dieser ins Tor gehen wird.



- Alles, was das Fußballerherz höher schlagen läßt. Hier kannst Du das Spiel an Deinen Geschmack angleichen. Im Uhrzeigersinn von der Spitze aus gesehen: Verlängerung, Tempo, Spielstände löschen, Ecken, Verlassen, Wind, Schießen, Abseits und die Spielzeit.

Bundesliga mehr läuft). Du und Dein Freund können ein Match gegeneinander bestreiten, oder gemeinsam gegen die Maschine antreten.

Superweiches Scrolling und eine hohe Geschwindigkeit, flimmerfreie Sprites und eine detaillierte Grafik passen zum Spiel. Der Sound ist gut, schreiende Fans, Ohhs, Ahhs und Pfiffe bringen die Atmosphäre ins Spiel.

PROS

Die Ballkontrolle ist bei SKO mal eine ganz andere. Das Spiel verlangt viel Geschick von Dir, um genau zu passen und zu schießen. Der Torwart ist komplett computergesteuert, was die Sache etwas vereinfacht. Er ist aber nicht immer so gut. Freistöße sind recht selten, es sei denn, Du willst einen Spieler 'opfern', um den Gegner zu stoppen.

PROPLAY

Wie bei allen Spielen mußt Du auch hier viel üben, bevor Du das Spiel beherrschst - wer kann schon von sich behaupten, ein Spiel am ersten Tag geschafft zu haben - und es erfordert diesmal wirklich mehr Übung, als sonst. Das ist auch der Grund, weshalb Optionen wie Schußübungen und Passen vorhanden sind. Außerdem besteht die Möglichkeit, Freistöße und Elfmeter zu üben, aber diese hängen mehr oder weniger vom Glück ab. Wie es aussieht, wird es für die Amiga-Besitzer sehr willkommen sein. Aber Neulinge werden bei diesem Spiel eine Zeitlang brauchen, um die Kontrolle zu beherrschen.

SUPER KICK OFF

US GOLD ● DM 119.95 ● APRIL

FORMAT.....4Mbit

SPIELER.....2

STUFEN.....5

SCHWEIGIGKEITSGRADE....3

BESONDERHEITEN ..vs,speichern

KONTAKT

Sega ☎ 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

PROGRAMMIERT

SEGA pro

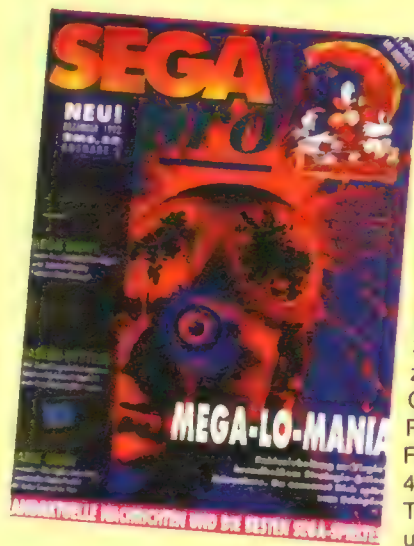
**EINE DER AKTUELLSTEN
SEGA- KONSOLEN
ZEITSCHRIFTEN AUF
DEM MARKT!**

**FALLS IHR DIE ERSTEN AUSGABEN VON SEGAPRO VERPASST
HABT IST HIER DIE CHANCE, SIE NACHZUBESTELLEN!**



Ausgabe 1 DM 6.50

Fetzigste erste Ausgabe mit Beiträgen wie Previews für Sonic 2, Superman und Smash tv. Ausserdem eine super 4-seitige Zusammenfassung der Neuerscheinungen fürs kommende Jahr - bloß nicht verpassen! Reviews gibt's für Alien 3 (MD), Evander Holyfield Boxing (MD), Sports Talk Baseball (MD), Thunderforce IV (MD), Ninja Gaiden (MS), Putt & Puter Golf (MS), Prince of Persia (GG), Popils (GG) und viele mehr!



Ausgabe 3 DM 6.50

Der 2. Teil der A-Z Broschüre kommt kostenlos mit dieser Ausgabe. Mehr wesentliche Tips und Mogeleyen zu über 100 Spielen. Im Heft gibt's einen tollen Mega-CD-Bericht zusammen mit einem Review zu dem unglaublichen CD-Game Wonder Dog. Außerdem Reviews zu Death Duel, Krusty's Fun House, Lemmings, RBI 4 (alles für MD); Alien 3, SCI und Tom & Jerry (MS), Smash TV und Super Off Road.

Bitte schicken Sie mir die folgende(n)
Ausgabe(n) von SegaPro:

.....

Name.....

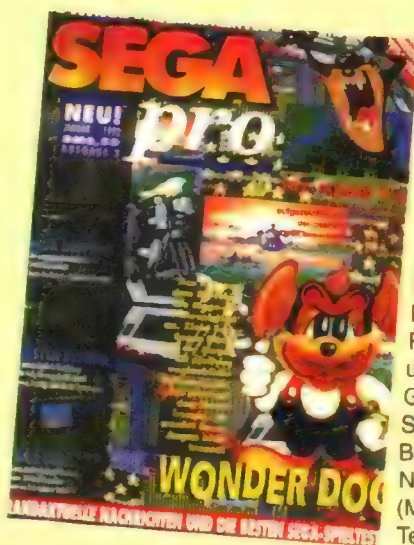
Adresse.....

.....

Bezahlung des o. g. Preises plus
Portokosten:
DM 4 für eine bis drei Ausgaben
DM 8 für vier und mehr Ausgaben per

Scheck

an: SegaPo Leserservice,
Postfach 101 905,
W-4630 Bochum 1.



Ausgabe 2 DM 6.50

Mit dieser Ausgabe bekommt Ihr sensationelle 16-seitige Pro Tip-Broschüre, die hilfreiche Tips zu über 100 Sega-Spielen zu bieten hat. Ein absolut unentbehrlicher Begleiter! Im Magazin gibt's Previews zu Trivial Pursuit, Mega-lo-Mania, Humans und vielen mehr. Reviews für Greendog, Predator 2, Sonic 2, Splatterhouse 2, Team USA Basketball (alles für Mega Drive); New Zealand Story, Smash TV (MS), Super Monaco GP 2 (GG), Terminator (GG) und andere.

pro reviews

INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG

Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW

Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Du austesten und ansehen solltest.

PROTIPS

Eine kleine Unterstützung, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE

Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

ProYo!

Der 'ProYo!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

MASTER GEAR

Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, usw.)

PROLESER!

Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergesst nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir

würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmäskinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

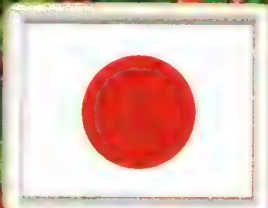
FLAGGEN



In Deutschland erhältlich



Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich



Zur Zeit nur in Japan erhältlich



Zur Zeit nur in den USA erhältlich



After Burner III.....52
Road Blaster FX.....24



Ariel: The Little Mermaid.....54
Chakan: The Forever Man48
Championhip Pre-Am.....46
Chiki Chiki Boys21
Deadly Moves27
Ex-Mutants34
Landstalker18
Mega-Ie-Mania36
Powermeger40
Rolo to the Rescue.....39
Shinobi III32
Super Battletank50
Tailspin54
Turtles IV: Return of Shredder ..28



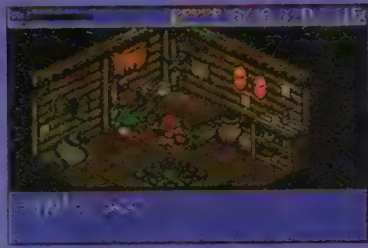
Strider II22
Taz Mania.....30



Shinobi II31
Streets of Rage55

Landstalker ist Segas erstes 10-Mbit (für alle High-tech-Junkies: Das entspricht 2 Mbit) Keine große Menge für ein Computerspiel - manche haben an die 30 Mbit Umfang und benötigen 8 Mbit Arbeitsspeicher, um zu laufen - aber für ein Konsolenspiel ist es eine ganze Menge.

Das Spiel mischt klassische Rollenspiel-Puzzles und Missionen mit einem kräftigen Schuß Geschicklichkeit und Hindernisrennen. Jetzt werden viele von Euch sich fragen, ob das funktioniert, aber immerhin ist Sega in Japan dieser Meinung. Ihr, der Landstalker, habt eine kleine Reisebegleiterin, die in Eurem Rucksack wohnt! Sie gibt Euch viele Tips und Hinweise, nur leider auf Japanisch und damit für die meisten nutzlos. Aber keine Panik, das Modul soll komplett übersetzt werden und dürfte hierzulande einer der Highlights werden.



Nachdem Ihr von der Klippe fällt, kümmern sich die Ewoks um Euch, bis Ihr wieder gesund seid. Eins, zwei, drei. Aooooohhh!



Huch! Hat mich doch ein Riesenspitz glatt umgeworfen! Schon kommt die nächste und rettet mich.



アスラル「フオッ フオッ フオッ...そうか
ノール王の財宝を
この島に さがしにきわったか」

Erster Aufbruch erledigt. Nach endlosem Herumwandern und Kämpfen sprang mich die Lösung plötzlich an und der Geheimtipp war... AL! Dank gilt er Euch ein Herz und eine Menge Informationen.

Der Titelscreen ist ziemlich fade. Wenn man Start drückt, erscheint ein Auswahlscreen, obwohl der nicht näher bezeichnet wird. Eines von vier gespeicherten Spielen kann hier aufgerufen und fortgesetzt werden. Ihr könnt dank des batteriegepufferten RAM problemlos den Spielstand wechseln.

Wählt man einen noch freien Spielstand, also ein neues Spiel, wird ein langatmiges Intro gezeigt. Es

dauert geschlagene zehn Minuten und ist sooo langweilig, daß eine Kaffeepause oder Ähnliches angebracht ist. Ihr werdet Eurer Helferin vorgestellt, einer winzig kleinen, dunkelhaarigen Elfe. Sie wird in gefährlichen Situationen aktiv und warnt Euch.

Das eigentliche Spiel beginnt vor einem Höhleneingang. Natürlich habt ihr keine Wahl, als einzutreten. Ein endloses Gewirr von Gängen beginnt, indem Ihr eine Weile herumwandert. Irgendwann landet Ihr in



LANDSTALKER

ランドスター



PROTIP Sprecht mit Jedem, den ihr trifft. Auch, wenn die Tips unverständlich sind, geben die Leute Euch wichtige Gegenstände, die ihr sonst nicht bekommt.



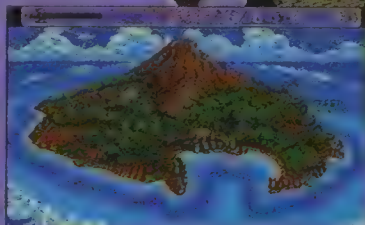

normen im
ganzen Gang mit
einer hellblauen
Dalle auf dem
Boden. Wenn ihr dar-
über geht, schließt sich
mit Höllenkreisch die Tür
hinter Euch, der Boden wird
und ein Feuerball mit auf
Euch zu. Eine langsame Jagd
beginnt. Vorne ist ein Loch, dar-
unter schafft es ein gekletterter
Schwerm in der Luft - und auf ver-
steht ihr Karte um Feuerbreits (um
wirklich zu sein, das ist so vorge-
hen). Nach diesem letzte zu unsicht-
auf einem Fluss, das mich einen
unheimlichen Fluß entlang führt. Ihr
geht also durch die Höhlen, beim
Wasserfall hinter dem Ausgang Euer
von der Klette und auf den Boden
oben steht. Eine Zerkung kommt ihr
Euch kaum bewegen, und ihr könnt
auch schon ein paar gelbe Wesen
herbeiführen, was immer nach Ewoks
aussehen und Euch begünstigen
betrachten und helfen.

Jetzt geht es weiter. Der Anfang
war eigentlich nur ein interessantes
Demo zum Eingewöhnen. Ihr
erwartet im Dorf ein wirkliches
Treiben, und wir führen Euch einen
inneren Kammerngänger aus einer nahe-
gelegenen Höhle zu befragen. Dieser
Kollaps erweist sich als Menace. In
den Höhlen der Bedienung könnt ihr
alles Mögliche kaufen und verkaufen.
Fast verlor ich mich ein paar aus-
geprägte Hängekaskaden in der Höhle.
Die Kaskaden ist hier wie bei den
Stufenkaskaden. Mit A oder C hat ihr
mit dem Schwert zu. Jeder Monster
kann ein Goldkaskade oder
ein nützliches Gegenstand.

Euer Gesundheitszustand wird
durch eine Handzeit am oberen
Bildschirm angezeigt. Bei jedem
Treffer den ihr erleidet, gehen ein
oder zwei Herzen verloren. Das hat
ist logischerweise Sinn. Wenn ihr
Halbheart misst, hakt, was
Eure Energie aufgefällt. Stört
ih. Und bewirkt die Beinen
können die Kille und könnt
Euch damit.

Mit dem Stufenkaskade werden
Objekte benutzt, was in der
Höle. Jemand bewegt, das
Gehirn auf den gewöhnlichen
Gegenstand bringt und A drückt. Ihr
braucht Schwere, um Türen zu öf-
nen. Fächeln, um im Dunkeln sehen
zu können und so weiter. Alle
Objekte sind als Block dargestellt, so
dass ihr dafür wenigstens kein
Spezialbuch verstehen müßt.

Das Spiel kann in jeder
Dunkelhöle gewandelt werden.
Indem ihr den einen Teil von
Gebäudestruktur aufsteht, liegt ihr auf
den Toren des Priesters und wird



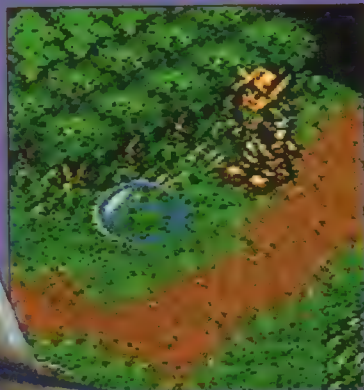
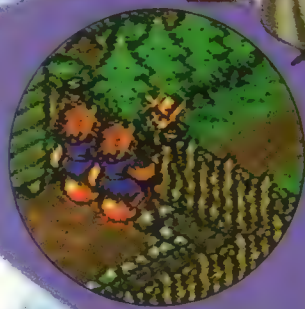
Wenn ihr euch in einer Höhle befindet, dann ist es wichtig, dass ihr die Höhle verlassen könnt, falls ihr in Schwierigkeiten gerät.

Die Karte zeigt die Lage der Höhlen. Wenn ihr in einer Höhle seid, dann ist es wichtig, dass ihr die Höhle verlassen könnt, falls ihr in Schwierigkeiten gerät.



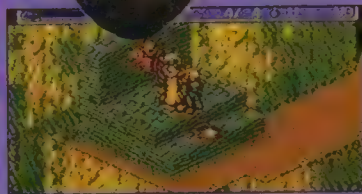
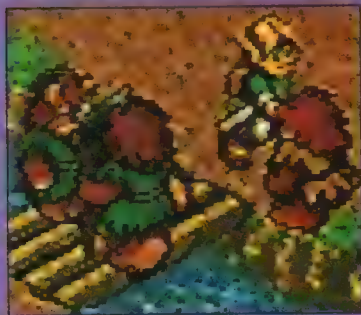
Wenn ihr in einer Höhle seid, dann ist es wichtig, dass ihr die Höhle verlassen könnt, falls ihr in Schwierigkeiten gerät.

pro REVIEW



Landstalker ist ein Action-Adventure, das sich als Spiel für Erwachsene. Man kann sich nicht nur auf die Action-Adventure-Formate beschränken, um das Spiel zu genießen. Das Spiel ist ein Action-Adventure, das sich als Spiel für Erwachsene. Man kann sich nicht nur auf die Action-Adventure-Formate beschränken, um das Spiel zu genießen.

Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt.

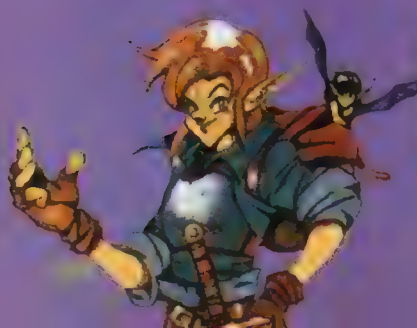


Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt.



Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt.

Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt. Die Umgebung wird sehr schön dargestellt.

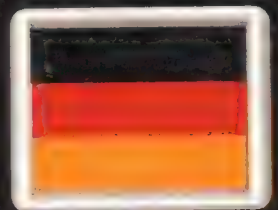


LANDSTALKER

SEGA ● IMPORT

FORMAT.....16Mbit
SPIELER.....1
STUFEN.....n/a
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN.....
.....Spiele speicherbar
KONTAKT

Import



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

92%

- ▲ Toll animierte Sprites und Charaktere
- ▲ Detaillierter Hintergrund scrollt butterweich

MUSIK

81%

- ▲ Kristallklare, reichlich vorhandene Soundeffekte
- ▼ Gute, aber zu spärliche Melodien

SPIELABLAUF

82%

- ▲ Eine brillante Mischung aus Action und Rätseln
- ▼ Leider auf Japanisch, also nur sehr bedingt genießbar

ANFORDERUNG

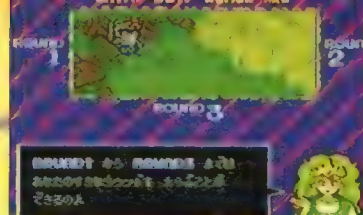
91%

- ▲ Riesiges Spielgebiet mit zahlreichen Puzzles und Missionen
- ▲ Speicheroptionen erlaubt monatelangen Spielspaß

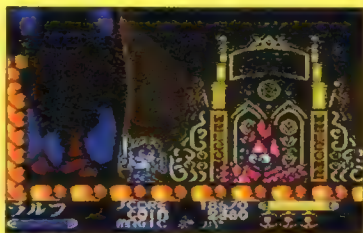
PROSCORE

84%

Ein phantastisches Spiel das nur durch die Sprachprobleme behindert wird. Wird übersetzt bestimmt zum Riesenhit.



● Diese junge Dame erscheint von Zeit zu Zeit und gibt Euch eine Auswahl von Welten, die Ihr besuchen könnt. Außerdem gibt sie Euch noch Ratschläge, wenn Ihr einen Level durchgespielt habt.



● Dieser Guardian läßt sich leicht besiegen, wenn Ihr auf den Pfeiler springt. Wenn Ihr ihn von dort erwischt, ist es sofort um ihn geschehen!

nehmt, denn die Truhen enthalten unter anderem eine lebensspendende Pille).

Das Spiel kehrt seine Niedlichkeit ganz unverblümt heraus, für meinen Geschmack ein wenig zu niedlich. Obwohl die Spielfreude nicht darunter leidet, zielt dieses Spiel sicherlich auf jüngere Gamepros ab. Zudem sind die Grafiken auch nicht mehr, das Gelbe vom Ei, genauer gesagt, diese Art von Grafik geht mir langsam auf den Keks, besonders wenn man bedenkt, daß die goldenen Tage für sagenumwobene Stories wie Wonderboy für den MD schon ein Weilchen zurückliegen!

Der niedrige Schwierigkeitsgrad wird den Erwartungen nicht einmal ansatzweise gerecht und obwohl es eine Menge zu sehen gibt, sackt das Spiel auf Kindergartenniveau ab, wenn man es mit Hits wie Sonic 2 oder Terminator 2 vergleicht.



PROTIP Um die Levelbosse zu killen, müßt Ihr Euch annähern, ducken und den Sprites damit mit einem gezielten Schwerthieb aufschlitzen. Danach legt der Guardian eine kleine Ruhepause ein. Springt dann auf die andere Seite und wiederholt das Ganze (dieser Trick funktioniert aber nicht bei dem Drachen).

"Wer zum Teufel sind die Chiki Chiki Boys", höre ich Euch fragen. Also, immer der Reihe nach. Ihr habt bestimmt in einer unserer letzten Ausgaben schon von den Mega-Twins gelesen. Chiki Chiki Boys ist eine Namensänderung der Mega-Twins, sozusagen auf den letzten Tastendrucker - Nur Gott und die Programmierer wissen, was sie tun! Vom Namen einmal abgesehen, die Chikis sind unterwegs, um das Gute dieser Welt wieder Instand zu setzen, und unsere Welt hat es weiß Gott furchtbar nötig! Die Pixelwelt der Chikis ist mit zahlreichen, hübsch anzusehenden, bubbigen Bösewichten infestiert. Nur die Mega-Twins, mit einem Schwert und ein paar Zaubersprüchen bewaffnet, können den Frieden wieder herzaubern. Die Twins haben auch eine Freundin, eine wunderhübsche Prinzessin, die mit Rat, aber nicht mit Tat zur Seite stehen kann.



● Niedliche Monster, wo man auch hinblickt! Allerdings sind die Monster leicht zu killen und Ihr könnt den Level cool zu Ende spielen.



APRIL 1993 Sega

Der Weg der Chiki Chiki Boys ist mit vielen Herausforderungen gepflastert, die samt und sonders bestanden werden müssen, um die Welt zu retten.

Die Chiki Chiki Boys geben ihr Screen-Debüt im Dauerfeuer einer lautstarken Musikkatzen! Es gibt jede Menge Option-Screens, aber leider ist die Beschriftung in Japanisch und die Redaktionsmitglieder mußten leider passen. Vielleicht ist es sowieso besser, sich kopfüber ins Spiel zu stürzen!

Es gibt auch eine Zwei-Spieleroption, aber bei Spielbeginn werdet Ihr feststellen, daß diese Option völlig unzumutbar ist und ihren Namen nicht verdient. Das Spiel läuft überhaupt nicht simultan ab, die Option ist also mehr oder weniger ein verkaufsfördernder Aufhänger (ich sag's ja, gut geworben ist halb verkauft)!

Das Spiel läuft über drei Level ab, von denen jeder mehrere Stufen besitzt. Es ist möglich, die ersten beiden Level auszulassen und gleich mit der Tür ins Haus, wollte sagen, Level drei zu fallen, aber leider verkürzt sich dadurch auch die Spieldauer entsprechend.

Sobald Ihr einen Level beginnt, stürzen sich die Monster von allen Seiten auf Euch! Die Ähnlichkeiten zwischen diesem Spiel und Wonder Boy in Monster World sind selbst für einen Blinden nicht zu übersehen, aber laßt Euch von mir nicht den Spielspaß vergraulen!

Obwohl jeder Level mit Hunderten von Feinden aufwarten kann, geht es Euch nicht so schnell ans Leder, denn sowie Ihr ein Monster um die Ecke gebracht hat, gibt es jede Menge Goldstücke frei, mit denen Ihr im Shop nach Herzenslust einkaufen könnt. Außerdem sind in jedem Level noch zahlreiche Schatztruhen verstreut, die mit Geld und anderen Gegenständen gefüllt sind (sammelt immer erst die Schatztruhen ein, bevor Ihr es mit den Guardians auf-



CHIKI CHIKI BOYS

SEGA ● DM 119.95 ● APRIL

FORMAT 4Mbit
SIELR 1
STUFEN 12
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN n/v
KONTAKT

Sega © 040/2270961



AKTION STRATEGIE

GRAFIK 69%

▲ Level mit vielen Variationen und verschiedenartigen Sprites.
▼ Der Stil ist zu altmodisch - selbst bei guter Spielrealisierung

MUSIK 79%

▲ Die Leveltunes und Soundeffekte sind außerordentlich detailliert.
▼ Auch hier sind die Effekte von anno dazumal und viel zu niedrig.

SPIELABLAUF 55%

▲ Niedlich bis zum Erbrechen, aber mit garantiertem Spielspaß.
▼ Action - welche Action? Kein Go and Gef' am in Sicht.

ANFORDERUNG 25%

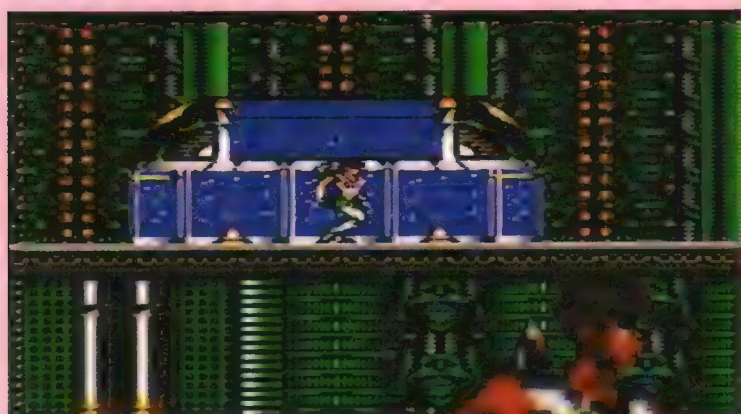
▼ Viel zu einfach - selbst für blinde Anfänger!
▼ Die Guardians sind kein Hindernis - auch nicht im letzten Level.

PROSCORE
44 %

Für einen Abend hält Euch das Spiel sicher bei der Stange, aber mehr ist auch nicht drin!



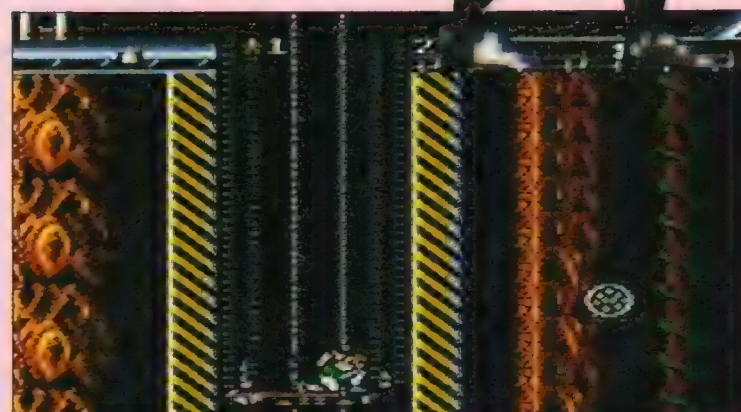
- Nach dem Kampf mit ein paar Feinden scheint Du eine Ewigkeit gelaufen zu sein, aber es waren nur ein paar Zentimeter Deines Lebens; Du bist jetzt mitten im Nichts.



- Level 3 hat viele Labyrinth und Gegner zu bieten. Es gibt noch mehr als zuvor - paß' auf!



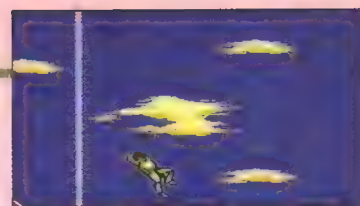
- Wände und Seile haraufzuklettern gehört zur Grundaufgabe bei S2. Sowohl sinnvoll als auch interessant.



- Auf zur untersten Ebene. Obwohl der Lift die Aufgabe hat, Dich schnell 'raus zu bringen, endet er im Nichts. Das bedeutet, daß Du blind irgendwohin springen mußt, in der Hoffnung, auf einer Plattform zu landen.



- So agil wie Strider ist, leistet er eine Vielzahl an akrobatischen und athletischen Übungen.



- Er weiß, daß er in sein Verderben springt! Es gibt keine Ebene mehr in diesem Teil des Levels.

MASTER SYSTEM

Vor einigen Jahren wurde Strider von der alten Spielhallenversion von Capcom fürs Master System umgesetzt und war zu seiner Zeit eine der besten Umsetzungen. Es war ein Riesenhit und wurde in großer Stückzahl verkauft, aber seitdem hörte man nichts mehr von ihm - bis heute! Der zweite Teil dieses futuristischen Abenteuers steht kurz vor der Veröffentlichung.

Im Gegensatz zur leichten ersten Version hat man beim Nachfolger schon ein paar härtere Nüsse zu knacken. Hier gibt es hunderte von neuen Gegnern und noch einige nette Aliens. Es gibt 5 furiose Level, jedes vollgepackt mit ansprechendem Gameplay und schnellen Ballereinslagen. Das sollte Dich für eine lange Zeit vor dem Schirm festhalten und mit verbesserten Grafiken schickt sich S2 an, die MS World im Sturm zu erobern!

er erste wichtige Aspekt ist die unglückliche Musikauswahl. Es ist der schlimmste Soundtrack seit langem.

Dem piependen Sound folgen einige Klänge, die sich schnell wiederholen. Er klingt etwas veraltet.

Jedoch sollen diese Dinge nicht meine Begeisterung trüben, wollen wir mal sehen, was es da noch gibt. Es gibt zwei Schwierigkeitsstufen, aber ich fürchte, daß das schon alles ist.

Level 1 beginnt in einem Wald und kurz nachdem Du auf dem Bildschirm erscheinst, wirst Du von vielen Aliens attackiert. Obwohl die Gegner recht hübsch aussehen, pustest Du sie mit einem Schuß von der Bildfläche. Es gibt nur einen Weg durch das Level, aber es ist sehr schwierig, den richtigen zu finden. Schätze können in den meisten Levels gefunden werden, indem Du sie Feuerst. Entweder sind Amulette, die man zum Besiegen der Endgegner braucht, Extraleben oder

DU BIST DRAN!

Strider ist sehr tapfer und kann daher...

HÄNGEN

Wenn's hart auf hart kommt, kann Strider immer an den Wänden hängen.

SCHLITTERN

Dies ist eine sehr handliche Bewegung. Benutze sie, um Attacken auszuweichen und schlage Dir so die Gegner aus dem Weg.

SALTOS SCHLAGEN

Durch Saltos kann er dreimal so weit wie sonst springen. Es ist sehr sinnvoll, aber nicht ganz einfach.

SPRINGEN

Kann springen und schmeißt nach ein bisschen auf die Wände festzukommen.





● Außerirdische PODS sind über das ganze Level Eins verteilt. Die meisten sieht man recht einfach. Vergäube keine Zeit damit, sie zu töten - renn' einfach zur Seite.

Extraenergie in ihnen. Glaube mir, Du wirst sie brauchen!

An dieser Stelle ist das Gameplay ziemlich einfach, aber der Ärger wird durch die Vielzahl an Gegnern gesteigert. Sobald einige Feinde weggeblasen wurden, sind die neuen schon bereit, Dich zu töten. Zuviel Zeit wird damit vergeudet, auf den richtigen Moment zu warten, um die nächste Plattform zu erreichen. Die ist besonders in den ersten Levels recht lästig.



Das Grundprinzip bleibt so ziemlich das gleiche und ist nur durch die Feinde kompliziert, die nicht aufgeben wollen. In dem Moment, in dem Du das Alienlabyrinth erreichst, wird

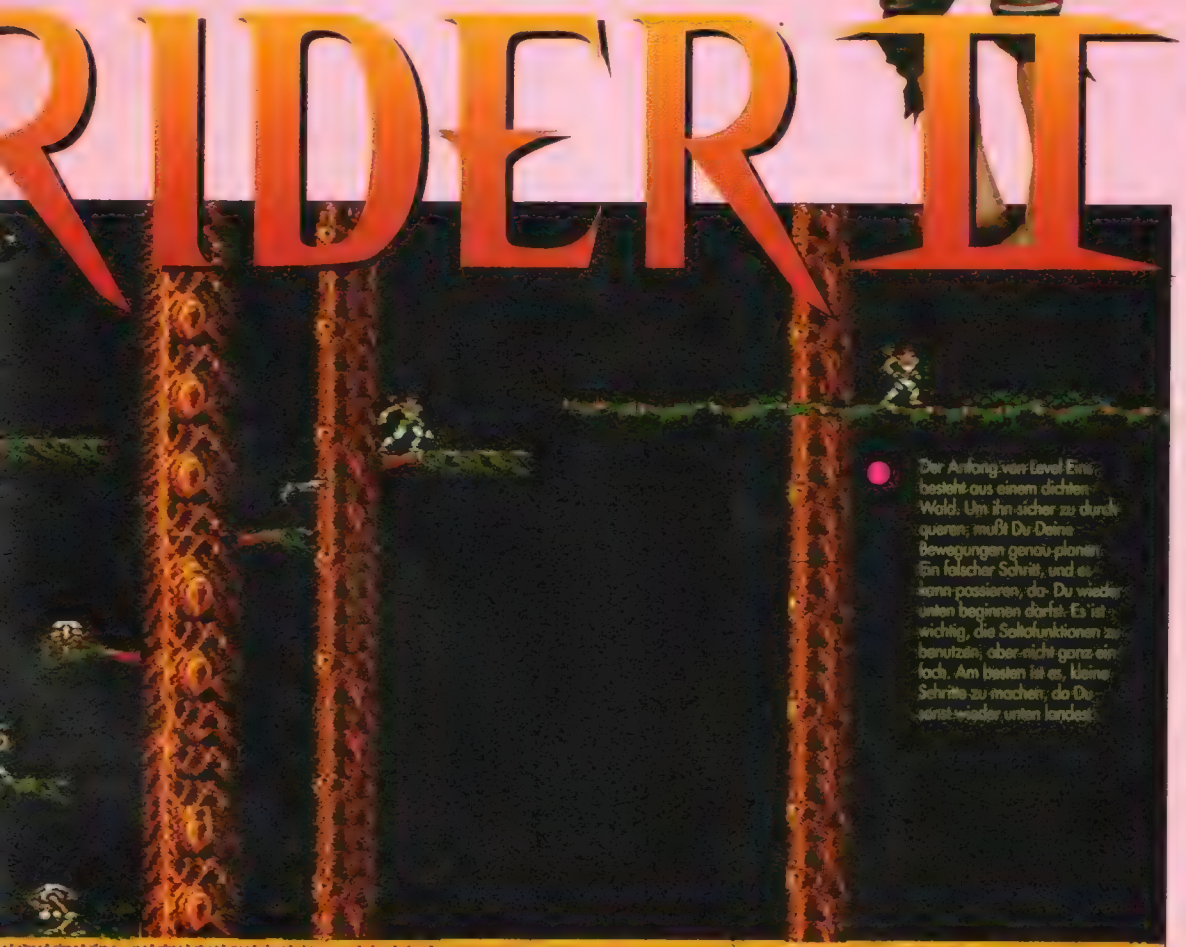


das Spiel langweilig. Dieses zusammen mit den monotonen Levels ergeben ein Spiel, das einiges zu wünschen übrig läßt.

Die Grafiken sind auch nicht gerade perfekt, viele Hintergründe sind recht sparsam gezeichnet. Die Vordergründe sind auch langweilig und schlecht, und alles zusammen wirkt altmodisch. Die Farben sind ärmlich, aber sogar dann, wenn der Hintergrund verbessert ist, ist es ein Witz! Jedoch sind die Animationen des Sprites brilliant. Es ist auch möglich, ihn springen, Salto schlagen oder schlittern zu lassen, wodurch das Gameplay verbessert wird. Während der Spritekontrolle ist das D-Pad sehr feinfühlig und verursacht nicht die Zeitverzögerungen, die früher ein Problem beim MS waren - obwohl es sehr schwierig ist, das Springen und Schlittern zu kontrollieren. Außerdem, und dies gehört zu den negativen Faktoren, ist es



schlecht, weil Du von vorne beginnen mußt, wenn Du von einer Ebene fällst. Schade, das hätte man besser machen können. Fehler, die in der ersten Version schon existierten, hätte man doch ausbauen sollen - aber dieselben sind wieder gemacht worden. Für den Preis ist es kein schlechtes Angebot, aber was es an Spielspaß und Geschick bringt, verliert es durch die Ungenauigkeiten.



● Der Anfang von Level Eins besteht aus einem dichten Wald. Um ihn sicher zu durchqueren, mußt Du Deine Bewegungen genau planen. Ein falscher Schritt, und es kann passieren, daß Du wieder unten beginnen darfst. Es ist wichtig, die Saltofunktionen zu benutzen, aber nicht ganz einfach. Am besten ist es, kleine Schritte zu machen, da Du sonst wieder unten landest.

**MASTER
SYSTEM**

STRIDER II

US GOLD ● DM 89.95 ● MÄRZ

FORMAT 2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN n/v
KONTAKT

Sega 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 75%

▲ Viele verschiedene Szenarios, Hintergründe und zu killende Aliens. Die Atmosphäre ist sehr lebendig.
▼ Die Farbauswahl ist, gelinde gesagt, etwas spärlich geraten.

MUSIK 40%

▼ Der schlechteste Sound seit langem. Vollkommen nervtötend und ohrenbetäubend.
▼ Soundeffekte sind auch schlecht, obwohl etwas besser als der Rest.

SPIELABLAUF 78%

▲ Obwohl es schwierig ist, motiviert es Dich immer wieder.
▼ Es ist sehr frustrierend, wenn es so viele Feinde gibt, daß die Kollisionsabfrage ungenau wird.

ANFORDERUNG 80%

▲ Lange Level und jede Menge Feinde sind unzulässig.
▼ Wird schnell langweilig, da die Kontrolle sehr schwierig ist und das Spiel frustriert.

PROSCORE
75 %

Einige sehr gute Elemente, aber immer noch enttäuschend. Es wird Dich jedoch eine Zeitlang fesseln, so daß Dein Geld nicht total vergeudet war.

Sonntagsfahrer. Wir alle hassen sie. Es sind normalerweise ältere Herren mit Hut, die es irgendwie geschafft haben, sich einen Mercedes zuzulegen und niemals schneller als 40 km/h fahren, besonders auf der Autobahn. Stell' Dir dann im Gegensatz dazu eine Gang vor, die die Nachbarschaft mit ihren lauten Maschinen terrorisiert und jeden tötet, der sich ihnen in den Weg stellt. Du spielst einen forschenden jungen Mann, der gerade seine Jugendliebe geheiratet hat. Als Du mit ihr zum Flitterwochenhotel fährst, rammt Dich die Gang von der Straße in eine Klippe, wobei Deine Frau ums Leben kommt. Verständlich, daß Du sehr erregt bist, aber anstatt zu heulen, zu trinken und depressiv zu sein, kaufst Du ein neues Auto, baust einen Turbobooster ein und machst Dich auf den Weg, diese Typen in die Gräber zu hauen.

Dieses Mega-CD Spiel hat starke Ähnlichkeit mit Time Gal und Thunderstorm FX, aber dieses Mal borgt es sein Szenario von dem alten Mad Max – Film. Das Spiel beginnt mit einem langen Intro und einem japanischen Rocksong. Es berichtet über das Schicksal Deiner Frau und von Deinem Plan, sie zu rächen und nach all dieser Musik und Cartoons bist Du im Titelbild zu sehen. An dieser Stelle kann das Spiel mit den voreingestellten Werten gestartet werden, oder Du kannst Dir das ganze selbst einstellen. Es gibt Optionen, die die Lebensanzahl und die Knopfbelegung verändern; Schade ist nur, daß dort keine Musik und Effekte zu hören sind. Aber das



Erinnerst Du Dich an den Bond-Film, in dem 007 einen Sprung über eine zerstörte Brücke riskiert? O.K.; Du kannst es jetzt auch auf dem Bildschirm machen. Gib' Gas – hau' den Turbo rein und bring' Tempo in Dein Leben...



Ich hoffe, die Scheibenwischer arbeiten gut. Mit 190 durch eine Kanalisation zu fahren ist nichts für schwache Nerven. Es erfordert viel Begabung und eine gewisse Blindheit, um hier durchzukommen.

ist nicht so schlimm, da Du sie auch einfach von der CD aus abspielen kannst.

Einen derart sportlichen Wagen zu fahren ist niemals einfacher gewesen. Du fährst nicht nur ein Auto, sondern folgst auf diese Weise den Spontanitäten des Spieles und drückst das Pad in die richtige Richtung oder A und B, um Turbo oder Bremse zu aktivieren. Das kann unglaublich langsam erscheinen, aber die Vielzahl von Aktionen auf dem Schirm gibt Dir den Eindruck von Geschwindigkeit. Die beiden



ROAD RASH

Film shots taken from Mad Max 2 © Warner Bros.



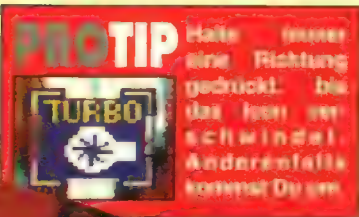
Ich wurde immer aufgefordert, vorsichtig zu fahren, wenn ein Motorrad in der Nähe ist. Diese Typen verdienen eigentlich einen Aufenthalt im Krankenhaus.



Einige Anhalter werden alles versuchen, um mitzufahren. Dieser Kerl versucht sein Bestes, durch Deine Windschutzscheibe zu



Ein schöner Blick ist das von hier, aber wo ist der Rest der Brücke?



Geschwindigkeiten sind recht verschieden. Die Normal-einstellung bietet die Möglichkeit, den Weg anzeigen zu lassen. Ich habe gedacht, das schwierigere Level würde lediglich die Reaktionszeit herabsetzen – ich habe mich geirrt. Nicht nur das es sehr schwierig ist, nein, es fehlen sogar die nötigen Icons, die Dir Energie beschreiben (versuche Dir vorzustellen, mit geschlossenen Augen über eine Autobahn zu fahren).

Die Probleme im Spiel sind nicht nur auf diese Kerle und ihre Fahrzeuge beschränkt. Alle Arten natürlicher Hindernisse müssen überwunden werden, viele davon



Halte den Atem an! Dies könnte ein wenig eng werden, wenn Du nicht schnell bremst. Jetzt ist es bloß noch eine Frage der Zeit, bis die nächste Lücke auftaucht und Du Gas geben kannst (mit ein wenig Hilfe Deines Turbos).



Sehr verehrte Damen und Herren, bitte legen sie die Sicherheitsgurte an und stellen Sie das Rauchen ein. Wir werden in Kürze landen, aber es könnte hierbei einige Komplikationen geben. Vielen Dank für ihr Vertrauen und noch eine gute Reise.





Du hast es verpaßt, den Turbo einzusetzen – leider bist Du tot, wenn Du diese Bilder siehst. Wenn es Dir gelungen wäre, wäirst Du mitten durch den Hubi geflogen. Du hast es jedoch nicht geschafft und der einzige Flug ist der in den Canyon.

sind sogar Menschen. In allen Levels gibt es Passanten, die den Weg versperren und geschont werden müssen. Die Gang dürfte bei guter Laune sein, da sie auch einige Apache AH-64 Hubschrauber zur Verfügung haben, die versuchen, Dein Auto mit Blei in einen Schweizer Käse zu verwandeln.

Grafikmäßig ist das Spiel sehr beeindruckend und ist der Beweis, daß die Leute vom Wolfteam einiges auf dem Kasten haben. Das Spiel enthält 25 Minuten videoartige Filmsequenzen mit einem synchronisierten Soundtrack, der vom Original Laserdisk-Cartoon digitalisiert wurde. Die Grafiken für das Amaturenbrett wurden über die Filmsequenzen gelegt, die ein tolles Fahrgefühl vermitteln. Zugegeben, die Größe des Bildschirms ist auf ein Drittel des üblichen Formates verkleinert worden, aber dies geschah bloß, um die Geschwindigkeit zu verbessern. Die Musik im Spiel ist spärlich. Das ist jedoch nicht schlimm, weil die Effekte so zahlreich sind, daß für die Songs keine Zeit mehr bleibt. Quietschen, Krachen und Schreie fügen sich in das Bild des Spieles mit dem Turbosound des Motors ein.

In jedem Level mußt Du Dir den Weg bahnen und viele Autos und Fahrräder der Gegner zerstören. Der erste Level spielt auf einer Bergstraße und danach in einer kleinen Küstenstadt. Die anderen sind an allen möglichen nur denkbaren Orten. Es rangiert von einer Kanalisation bis hin zu einer Stadt. Dort wirst Du dem Oberendgegner im Endkampf begegnen; in Gestalt einer sehr attraktiven Dame, die sich einen Panther als Haustier hält. Es wird nicht klar, warum diese Blondine Dich ins Jenseits befördern



Turbo? Bei diesem engen Raum müßtest Du irre sein. Es ist Zeit, zu beten!

will! Der Endkampf ist aufregend.

Das Bedauernswerte an diesem Spiel sind die extrem schwierigen Level. Das Spiel kann leicht im normalen Schwierigkeitsgrad innerhalb weniger Stunden beendet werden, aber im schwierigen mußt Du so ziemlich alle 400 Bewegungen beherrschen, um zu gewinnen. Falls Du das kannst, solltest Du besser Spiele erfinden und nicht nur spielen. Wolfteam ist sicherlich das Team an der Spitze der Mega-CD Entwicklungen, aber ich würde mir wünschen, daß sie anfangen, neue Spiele zu designen, anstatt jedes Laserdiskspiel, das Data East in den frühen 80ern geschaffen hat, zu konvertieren.

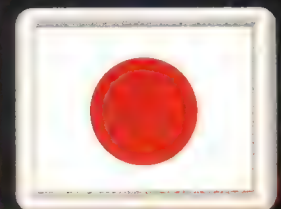


ROADBLASTER FX

WOLFTEAM ● IMPORT

CD-ZUGRIFF.....schnell
SPIELER1
STUFEN8
SCHWIERIGKEITSGRADE2
BESONDERHEITENcontinues
KONTAKT

Import



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 93%

▲ Qualitativ hochwertige Bilder mit hoher Geschwindigkeit.

▲ Brillant animierte Filmsequenzen.

MUSIK 86%

▲ Super Effekte und guter Soundtrack.

▼ Nur drei Stücke für das ganze Spiel sind zu wenig.

SPIELABLAUF 78%

▲ Reflextestende, endlose Aktionen von Anfang bis Ende.

▼ Könnte langweilig werden, wenn Du es einmal geschafft hast.

ANFORDERUNG 75%

▲ Acht Level sind genug.

▼ Der harte Schwierigkeitsgrad ist nicht zu schaffen.

PROSCORE
81%

Ein aufregendes und schnelles Spiel, das die Zukunft der CD aufzeigt, jedenfalls für eine gewisse Zeit.

Straßenschlachten sind in Mode. Spätestens seit Streetfighter II prügelt jeder, der auf sich hält. Die Softwarehäuser halten mit neuen Titeln kräftig mit. Je größer die Schwemme, desto mehr müssen sich die Programmierer einfallen lassen, um nicht im Mittelmaß zu ertrinken. Deadly Moves hat es angesichts von Streets of Rage II diesen Monat besonders schwer.

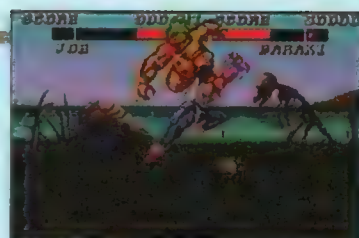
Der Streetfighter-Clone bietet Prügelduelle vor den malerischsten Kulissen dieser unserer Welt. Jeder Kämpfer hat aber nur eine Spezial-Bewegung und eine begrenzte Zahl von normalen Hieben und Tritten. Schwächlinge brauchen das Modul gar nicht erst einzuwerfen und wer will sich schon mit den schweren Kalibern anlegen?

In der Anleitung steht zwar, daß Deadly Moves die ganze Spannung und wilde Action des internationalen Boxens einfängt, aber es dämmert schnell, daß hier nur ein weiterer Clone des Super-NES-Kultspiels Streetfighter II vorliegt. Die Eigenbeschreibung als Kampfkunst-/Boxspiel täuscht kaum über die enge Anlehnung ans berühmte Vorbild hinweg. Auch die Optionen machen es deutlich. Ihr könnt Euch die Gegner in beliebiger Reihenfolge vorknöpfen, aber ein Blick auf manche Muskelpakete sollte den Anfänger vor Dummheiten bewahren. Vergleicht die Energiepegel, und arbeitet Euch von unten hoch. Umso leichter fallen Euch dann die hammerharten Kämpfe!

Beginnt eine Runde, zählen nur noch Reflexe, denn Geschwindigkeit ist hier alles. Herumstehen oder taktischer Rückzüge sind nicht angesagt, sie öffnen dem Gegner nur Angriffsmöglichkeiten. Jeder Kämpfer hat eine besondere Angriffsfolge. Als Joe beherrscht Ihr einen kombinierten fliegenden Tritt und Hieb, der die meisten Gegner schnell zu Boden wirft.

Eigentlich sind die meisten Kämpfer leicht zu schlagen. Ihr müßt nur ihre typischen Bewegungen und Schwächen feststellen. Selbst die harten Brocken können geübte Hauer nicht erschüttern. Außerdem bekommt Ihr nach jedem gewonnenen Duell Kraftpunkte gutgeschrieben. Je schneller Ihr die Runde entscheiden konntet, desto mehr Punkte gibt es.

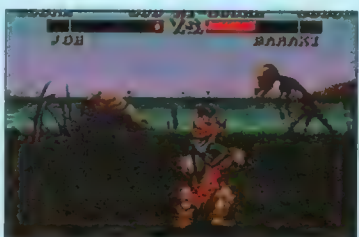
Wie immer, macht erst die Zwei-Spieler-Option die Prügelei interessant. Gegen einen Freund anzutreten macht Spaß, nur schade, daß es so



Baraki sieht zwar fies aus, ist aber waffelweich



Gao Luon hat einen unfairen Vorteil: Spezielsprung und Waffen! Geht ihm aus dem Weg, bis Ihr genug Energie habt.



Hierher, mein Sohn, auf den Kopf! Joe demonstriert ein paar Schläge, bevor er ins Gras beißt.



Warren zu besiegen, ist kinderleicht. Welcher ernstzunehmende Straßenkämpfer heißt auch so?

wenige Bewegungen und Kämpfer gibt. Deadly Moves ist eine zeitlang ganz nett, kann aber auf die Dauer nicht fesseln.

PROTIP Tretet und boxt Euren Gegner gleich, nachdem Ihr eine Spezialbewegung ausgeführt habt. So richtet Ihr doppelten Schaden an.



DEADLY MOVES

KANEKO ● IMPORT

FORMAT.....4Mbit
 SPIELER.....2
 STUFEN.....10
 SCHWIERIGKEITSGRADE....1
 BESONDERHEITEN.....Passwort
 KONTAKT

Import



AKTION STRATEGIE

GRAFIK 75%

▲ Riesige, gut animierte Sprites.

▼ Gute Details, aber nicht Neues.

MUSIK 80%

▲ Alle Melodien gehen leicht ins Ohr.

▼ Mehr davon hätten für Abwechslung gesorgt.

SPIELABLAUF 73%

▲ Macht zu zweit unheimlich Spaß und bleibt spannend.

▼ Mehr Bewegungen hätten Motivation und Lebensdauer kräftig erhöht.

ANFORDERUNG 50%

▲ Nur absoluten Prügelanfängern zuzumuten.

▼ Viel zu wenig Level, da das Spiel zu einfach ist.

PROSCORE
71%

Macht anfangs einen tollen Eindruck, aber die Luft ist schnell 'raus. Nur für völlige Prügelknaben.

Also da soll es doch tatsächlich einige Leute geben, die Turtemania schon ganz abgeschrieben haben. Na ja, angesichts der aktuellen Game-Favoriten wie Sonic, Mario, den neu aufgemotzten Thunderbirds oder gar Bart Simpson (Iß meine Unterhose, Mann) kann man es ihnen auch nicht allzu sehr verdenken. Aber stimmt jetzt bloß nicht den wehmütvollen Trauergesang für die TMHT an, das wäre nämlich etwas verfrüht! Turtlemania zuckt noch und erlebt mit der von vielen Turtle-Fans so sehnsüchtig erwarteten Umsetzung der ultra-coolen Arcade-Version vielleicht sogar eine Renaissance!

Der bössartige Shredder ist zurückgekehrt und will sich wieder einmal New York unter den Nagel reißen (so was soll's ja geben, mich würden keine 10 Pferde nach New York kriegen). April O'Neal gibt die Hiobsbotschaft über den Äther heraus und die Metropole verfällt in Panik, denn der gute alte Splinter macht (bezahlen) Urlaub im tiefsten Japan und so bleibt es wieder mal den vier überdimensionalen Schildkröten vorbehalten, die Stadt vor dem Schlimmsten zu bewahren.

Also läßt unser schlagkräftiges Quartett die Pizzas fallen, klettert aus dem Abwasserkanal und macht sich auf die (äh, Socken?), um Shredders Fußvolk mit ein paar zünftigen Mae-Geris und Mawashi-Geris in die Pfanne zu hauen!

Trotz der zugegebenenmaßen übertriebenen Werbe-kampagnen gefolgt von zwei schlappen Filmen lassen sich die Turtles nicht so schnell unter die Erde bringen – im Gegenteil, jetzt gehen sie sogar zum Großangriff über! Tatsächlich muß man sich wundern, daß sich in unserer schnelllebigen Zeit noch so viele Leute an die TMHT erinnern. Aber genug der Vorrede, die Konsolen-Version des umgesetzten Münzspiels setzt neue Zeichen. Also dann: wie ging das doch nochmal – Kowabongu!

Das Spiel beginnt wahlweise im Ein- oder Zwei-Spielermodus. Der Spieler kann dabei in die Rolle seiner Lieblingsschildkröte schlüpfen. Die Optionen lassen eine Einstellung der Spielmodi von einfach bis schwer zu. Außerdem gibt's auf Wunsch bis zu fünf Continues, die das Spiel im Notfall einen Tacken leichter machen können. Das Spiel kann mit drei Einstellungen für den Schwierigkeitsgrad aufwarten, der von leicht über normal bis hin zu schwer reicht. Eure gewählte Einstellung hat direkten Einfluß auf die Anzahl und Aggressivität des gegnerischen Fußvolks; allerdings können härtere Gegner mit noch mehr Sichelangriffen, einem Regen von Wurfsternen und zahlreichen Nunchaku-Soldaten ins Jenseits befördert werden!

Die fünf Level, die in einem anderen Teil der Stadt spielen, sind nochmals in drei Sublevel unterteilt, von denen jeder eine Länge von 8 bis 20 Screens aufweist. Trotzdem läßt sich das gesamte Spiel mit etwas Übung in weniger als einer Stunde von Anfang bis Ende durchspielen, daher fällt die fehlende Paßwort-Option auch nicht weiter ins Gewicht.

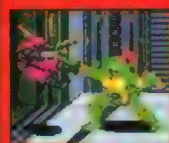
Wie im

nicht-tügl. Leben sind die pixelierten Turtles mit ihren eigenen Spezialwaffen ausgerüstet. Sichel, Sai, Bo und Nunchaku getragen von Leonardo, Raphael, Donatello und Michelangelo. Jede Ninja-Turtle verfügt lediglich über fünf Kampfbewegungen, die mit Kombinationen von Tasten und dem D-Pad aufgerufen werden können. Allerdings sind fünf Kombi-Moves auch leicht genug auswendig zu lernen und gehen Euch so bald in Fleisch und Blut über. Leider lassen eben viele Games immer noch eine Vielzahl von meist völlig unnützen Bewegungen zu. Falls Euch ein Gegner mal das Leben raubt, läßt sich ein neues Leben mit spielerischer Leichtigkeit auswählen.

Im Spielgeschehen tauchen alle Gangsterfavoriten als Level-Guardians wieder auf. Ihr müßt Leatherhead, Rocksteady, Krang, Tatsu und Stockman besiegen, bevor Euch die endgültige Konfrontation mit Shredder bevorsteht.

Zwischen TMHT und Streets of Rage 2 besteht eine unverkennbare Ähnlichkeit, angefangen von den scrollenden Levels über die Guardians am Levelende bis hin zur

PROTIP



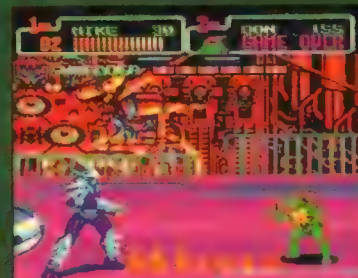
Michelangelo's Nunchakus stellen in fast allen Situationen eine hervorragende Waffe dar. Auch bei Euch findet dieses alte Kampfsportwerkzeug sicher schnell Anklang.



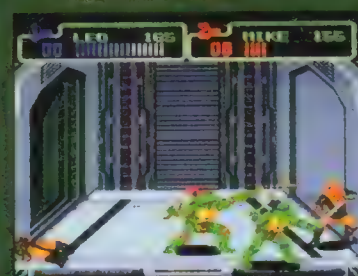
Hier seht Ihr einen der gefährlichsten Abschnitte im gesamten Spiel. Wenn Ihr Euch zu sehr auf das Fußvolk von Shredder konzentriert, erwischt Euch garantiert der Laser! Konzentriert Euch zu sehr auf die Laser und das Fußvolk schnappt Euch schneller, als Ihr "Schildkrötensuppe" sagen könnt!



Mach hin, Alter! Raphael ist dem Foot-Clap heiß-glutenden Fersen, während Donatello wieder den Tiger noch sonstige Pizza-Power im Tank füllt.



In der direkten Schlacht mit Shredder dürft Ihr keine Zeit verschwenden, denn nur während er seine Waffen auf Euch abfeuert, ist er nur für wenige Sekunden verletzlich.



Kurze Power im Zwei-Spielermodus ist die Opposition ein kleineres Problem. Jetzt seht Euch nur mal meinen Gegen-an, um hat sich schon zu einem kleinen Nickerchen hingelegt!

TEENAGE MUTANT NINJA

TURTLES RETURN OF THE SHREDDER



MEGA
DRIVE

TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES

KONAMI ● PREIS n/v

FORMAT 4Mbit
SPIELER 2
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN teamplay
KONTAKT Sega 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 92%

▲ Die Sprites sind 'lebensgroß' und atzend animiert.
▲ Die hellen und farbenfrohen Hintergründe lassen wahre Freude aufkommen.

MUSIK 87%

▲ Es gibt insgesamt zehn passende Tunes, die viel zur Spielatmosphäre beitragen.
▲ Das Gurren der Gegner ist wirkungsvoll mit Digitalsamples unterlegt.

SPIELABLAUF 84%

▲ Schlicht und einfach – nicht zu viel Kopfarbeit, sondern nur spielen mit Gefühl.
▼ Das Gameplay ist in 50 Minuten ausgereizt.

ANFORDERUNG 78%

▲ Die vielseitigen Schwierigkeitsgrade sind für jede Art von Spieler geeignet.
▼ Im Zwei-Spielermodus einfacher, da muß dann der Härtemodus ran.

PROSCORE
86%

Schneidet etwas schlechter ab als Streets of Rage 2, aber als zähmere und weniger brutale Alternative sind die Turtles echt cool drauf.

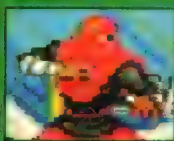
endgültigen Konfrontation, sogar der Lift-Abschnitt ist vorhanden. Leider, und das leider kommt von Herzen, gibt es nur wenige Pick-Ups zu erben. Außer dem einen oder anderen Leben oder der Special Weapon, die nur einige Sekunden anhält, gibt es nicht viel zu erben. Die Turtles können ihre Waffen leider nicht ablegen und daher auch keine neuen Waffen aufnehmen.

Alles in allem ist TMNT ein großartiges Spiel ohne allzu große Komplikationen. Es fällt haargenau in die Kategorie 'cooles Beat-'Em-Up', besonders im Zwei-Spielermodus.



CLAN-DUDES

Shredder's Fußvolk kommt in vielen Verkleidungen. In der nachfolgenden Liste findet ihr die am häufigsten vorkommenden Spitzbuben und deren Charaktereigenschaften.



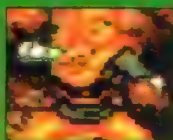
Diese einfachen Soldaten kommen im Spiel am häufigsten vor. Die Soldaten sind Meister der unbewaffneten Angriffskunst und bringen ihre Treffer heimtückisch immer dann an, wenn ihr ihnen den Rücken zuwendet. Wenn ihr von beiden Seiten gleichzeitig angegriffen werdet, macht es wie in den Kung-Fu-Filmen: Schlag abwechselnd nach rechts und nach links aus.



In den anfänglichen Levels greifen diese Ninjas selten direkt an. Falls nicht selbst angegriffen, greifen sie mit tödlichen Sprüngen über weite Distanzen an. In späteren Levels werden dann die Angriffe direkter.



Dieser Ninja ist ein Meister mit den Nunchakus, der berühmte-berühmte Schlagholzern, die mit einer Kette oder Schnur verbunden sind. Die Nunchakus werden auch als Defensivwaffe eingesetzt. Außerdem können die Jungs einen guten Schlag vertragen und halten Euch beschäftigt, während ihre Kumpel Euch am Garaus machen.



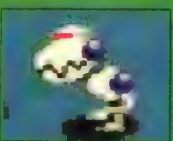
Diese Ninjas greifen mit einem tödlichen dreifachen Messerwurf an. Die Attacke verläuft direkt und der Ninja springt hoch in die Luft, bevor er seinen tödlichen Regen losläßt. Außerdem sind die Ninjas Meister in der unbewaffneten Selbstverteidigung.



Normalerweise schießen diese Gegner mit Wurfmörsern, nur so weit, wie sie können, aber auch mit Feuer werfen und diese Fähigkeit nach Belieben ein- oder ausschalten. Wenn sie auf der Bildfläche erscheinen, immer im Auge behalten und nach Möglichkeit schnell ausschalten.



Die Roadkill-Rodneys greifen immer in Dreiergruppen an. Sie zischen einige Zeit auf dem Bildschirm herum, bevor sie ihre ungeteilte Aufmerksamkeit den nächsten Turtles zuwenden. Die Rodneys sind schwierig zu vernichten, daher ist es besser, vor ihnen davonzulaufen.



Diese mechanischen Mäuselänger sind mehr ein Ärgernis als ein Gegner. Sie greifen in Fünfer- oder Sechsergruppen an und richten nicht mehr Schaden an, als einfach nur im Weg zu stehen. Ein Treffer und schon flitzen sie wie von der Katze gebissen davon.

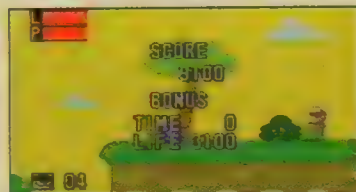
Eines schönen Abends, Taz und seine Familie sitzen friedlich auf der Veranda und betrachten den farbenprächtigen Sonnenuntergang über Tasmanien, erinnert sich der Vater von Taz an eine sehr alte Sage. Der Legende nach soll es irgendwo auf der Insel ein verlorenes Tal geben, in dem ein riesiger Seevogel haust, so riesig, daß eines seiner Eier eine ganze Familie von tasmanischen Teufeln für ein Jahr ernähren kann! Den Zuhörern läuft das Wasser im Mund zusammen und sie malen sich sehnsüchtig die Größe eines derartigen Seevogel-Omelettes aus!

Nun sind ja Küche und Essen die zwei absoluten Lieblingsthemen von Taz, deshalb hört er gebannt zu, bis sein Bauch Alarm schlägt. Unglücklicherweise hat Taz jetzt mehr Appetit als Geduld und noch bevor Väterchen Taz die Story zu Ende bringen kann, ist Taz schon davonrotiert, um eines dieser Rieseneier zu suchen.

Zu schade, daß er nicht den geringsten Clou hat, wo das sagenumwobene verlorene Tal zu finden ist.

Wie viele andere Spiele startet auch Taz Mania mit einem kleinen Title-Screen und beginnt dann sofort mit dem Spiel. Keine Optionen, kein Soundtest, nichts! Ist aber nicht weiter schlimm, denn die Vorfreude auf das eigentliche Spiel kann durch dieses kleine Mißgeschick nicht getrübt werden.

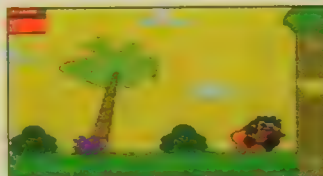
Bis auf einige kleinere Änderungen gleicht das Spiel in allen Teilen der Mega-Drive-Version. Eine dieser Änderungen ist der Spin-Meter. In der Mega-Drive-Version war es möglich, zu rotieren, solange man den Finger auf der Spin-Taste behielt. Das hat sich grundlegend geändert. Taz steht jetzt nur noch eine limitierte



Am Ende eines jeden Levels werden die Bonuspunkte zusammengezählt und dem Rundergebnis angerechnet.



Der Bundesminister für Gesundheit: Das Essen von Bomben ist gesundheitsschädlich!



Der erste Guardian ist ein verrücktes Schwein, das Euch rammen will. Um das Schwein aus dem Weg zu räumen, ist eine Spin-Attacke gut genug!



Autsch! Das tut weh. Taz kriegt einen Feuerball voll in die Weichteile. Da fällt das Life-Meter ab wie ein Stein!



befindet und Ihr die Tasten für Jump und Spin simultan betätigt, schießt Taz wie vom Katapult abgeschossen davon. Die Level sind mit Ausnahme einiger Änderungen an Hintergrund und Farbpalette unverändert übernommen worden und sind für das Master-System außerordentlich gut gelungen. Der Sprite für Taz ist groß genug und bewegt sich recht flink, bedenkt man die systembedingten Limitationen für eine weich ablaufende Sprite-Manipulation.

Der Sound ist so lala, aber es sind reichlich Soundeffekte am Werk. Die Tunes sind zwar alles andere als atemberaubend, aber verärgern ihren Zuhörer zumindest auch nicht, wie es einige der Sonic-Tunes doch über längere Zeit schaffen!

Ergo: Ein kompetentes Spiel, das allen Plattform-Fans Freude bereitet... zumindest für ein Weilchen. Der einzige Mangelpunkt liegt in den sechs Runden, die jede für sich genommen nicht allzu lange dauern. Das Spiel ist schlicht und einfach zu kurz für den halbwegs geübten MS-Champion. Na ja, man kann halt nicht alles haben, oder doch?

Rotierzeit zur Verfügung und eben diese Zeit wird vom Spin-Meter gemessen. Wird die Zeit aufgebraucht, ist es solange aus mit den Rotierattacken, bis sich der Meter wieder aufgeladen hat. Damit kommt ein strategisches Element ins Spiel. Verbraucht Ihr den Saft jetzt sofort oder wartet Ihr damit, bis die Level-Guardians auftauchen?

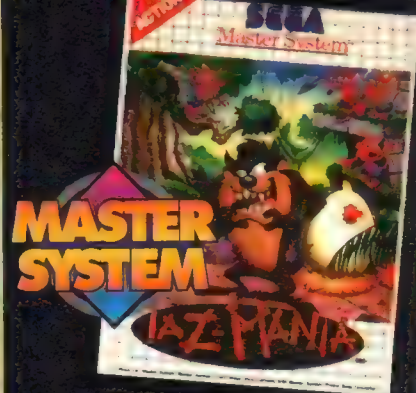
Taz muß sich seinen Weg durch sechs Level Taz Mania bahnen, bis er am Schluß auf den gigantischen Vogel und dessen Riesenei trifft, das ihm und seiner Familie so herrlich schmecken würde. Im Spiel gibt es alle möglichen absonderlichen und wundervollen Kreaturen, die ihn davon abhalten wollen, sein Ziel zu erreichen. Taz kann wahlweise in seine Gegner hineinrotieren und sie damit auf der Stelle töten oder ihnen mit mehreren Sprüngen ausweichen.

Einige dieser Sprünge wären mit normalen Fähigkeiten nicht ausführbar, und genau da setzt dann der Spin an. Wenn sich Taz in der Luft

PROTIP



Nicht alles, was man essen kann, ist auch nahrhaft! Bomben geben Euch beispielsweise einen bitteren Nachgeschmack! Aufpassen und vor-kosten ist die Devise!



TAZ-MANIA

SEGA ● DM 89,95 ● FEBRUAR

FORMAT.....2Mbit
SPIELER.....1
STUFEN.....6
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN.....n/v
KONTAKT

Sega 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

80%

▲ Weiche Animation der Sprites für flüssiges Gameplay.
▼ Die Hintergründe sind vollgepropt mit Details, selbst für ein System mit derartig geringen Leistungen.

MUSIK

74%

▲ Gute FX-Soundeffekte im ganzen Spiel.
▲ Die Tunes sind okay, aber nichts, was man in die Zeitung setzen müßte.

SPIELABLAUF

82%

▲ Plattform-Action reichlich und als Zugabe viele versteckte Bonusse und Geheimpfade.
▼ Der neu hinzugekommene Spin-Meter läßt ein freies 'Herumspinnen' nicht mehr zu.

ANFORDERUNG

79%

▲ Der gut gewählte Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, daß Ihr dieses Spiel nicht so schnell knackt.
▼ Mit nur sechs Ebenen ist es leider nur eine Frage der Zeit, bis Ihr doch den Dreh 'raus habt.

PROSCORE

81%

Eines der besten Plattform-Spiele im Master-System-Format, aber für einen waschechten Gamepro vielleicht ein bißchen zu einfach. Ein Probespielchen im Media-Markt ist es alle Mal wert!

GAME GEAR

GAME GEAR

SHINOBI II

SEGA ● DM 89.95 ● FEBRUAR

FORMAT.....2Mbit

SPIELER.....1

STUFEN.....5

SCHWIERIGKEITSGRADE....1

BESONDERHEITEN.....n/v

KONTAKT

Sega 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

93%

▲ Die Hintergründe sind absolut brillant und zeigen viel Liebe zum Detail.

▲ Die Teleport-Sequenz ist allerhöchster Game-Standard.

MUSIK

86%

▲ Die unterhaltsame Intro-Melodie sorgt für die richtige mysteriöse Atmosphäre.

▼ Die primitiven Spoteffekte gehören nicht in ein Spitzenspiel.

SPIELABLAUF

87%

▲ Fast alle Teile der Steuerung sind mit Köpfchen konzipiert worden.

▼ Die schnelle Anwahl eines geretteten Ninjas ist nicht immer zuverlässig.

ANFORDERUNG

77%

▲ Die Guardians am Levelende sind beim ersten Mal fast unüberwindlich.

▼ Die Positionierung der Wachen wiederholt sich und macht die Wachen anfälliger.

PROSCORE

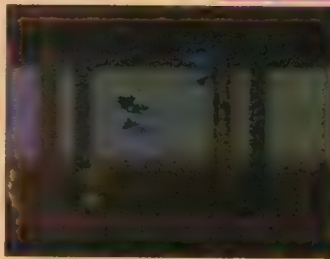
90%

Eine Reihe hervorragender Grafikeffekte, hart zu knackende Super-Puzzles und interessante Special-Powers, aber für wahre Game-Pros vielleicht eine Idee zu einfach.

Bereits der erste Eindruck läßt große Hoffnung aufkommen. Die Intro entwickelt sich zum originalgetreuen, orientalischen Mysterium. Ihr seid Joe Mushashi alias der rote Ninja und müßt die vier Elemental Crystals finden. Natürlich wäre allein diese Aufgabe viel zu leicht, also müßt Ihr noch einige Eurer Ninja-Kollegen retten und die Techno-Warriors vernichten. Nein, die Techno-Warriors sind keine Neuzeit-Hippies, sondern eine hartgesottene Kriegergruppe mit leicht asozialen Neigungen.

Ihr könnt das Spiel in einem von vier Levels beginnen, aber der letzte Level ist nicht eher zugänglich, bis Ihr die vier Kristalle aus den vorausgegangenen Levels in Euren Besitz gebracht habt. Am Ende der vier voneinander unabhängig zugänglichen Level findet Ihr auch Eure vier Ninja-Freunde. Jeder dieser Ninjas besitzt eine unterschiedliche, magische Kraft, die vom Zauberspruch für einen schützenden Blitzschlag bis hin zur magischen Überquerung von Wasser reicht. Es gibt eine ganze Reihe von Power-Ups einzukassieren und ein geretteter Ninja kann außerdem als aktuelle Spielfigur gewählt werden.

Die Kristalle sind gut hinter verdunkelten Räumen und unbegehbaren Plattformen verborgen. Um an die Kristalle zu gelangen, benötigt Ihr die magischen Fähigkeiten Eurer vier Ninjas. Ohne die geretteten Ninjas ist es



Wenn Ihr einen Ninja gerettet habt, helfen Euch seine speziellen Fähigkeiten, in die mit anderen Sprites unzugänglichen Stellen im Spiel zu gelangen.

also Essig mit dem letzten Level und darüber hinaus müßt Ihr einige Level mehrmals durchspielen, um das Spiel zu beenden.

Die Grafiken sind wirklichkeitsgetreu und ausgezeichnet wiedergegeben. Die Sprites der Hauptfiguren besitzen eine nahezu perfekte Größe und die Spezialeffekte brauchen keinen Vergleich mit anderen Plattform-Spielen im GG-Format zu scheuen. Die Guardians gehören wirklich zu den besten Sprites, die ich je gesehen habe. Zu Anfang stellen sie noch ein fast unüberwindliches Hindernis dar, aber wenn Ihr ihre Bewegungen ein wenig genauer studiert, habt Ihr den Trick bald raus.

Obwohl Shinobi II nicht so schwierig ist, wie es den Anschein hat (aufgrund der Wiederholungen und Positionen der Guardians), läßt es sich doch locker spielen. Die Guardians am Levelende geben aber sicherlich manchem Spieler eine harte Nuß zu knacken.

Wer einen guten Kampf nicht scheut und auch vor etwas Kopfarbeit nicht zurückschreckt, mußte eigentlich mit diesem Spiel eine Menge Spaß haben.



Igitt! Wenn mir nicht schnellstens was einfällt, hat diese gigantische, feuerspeiende Spinne gebretenen Ninja zum Nachtisch.

Die todbringenden, todesverachtenden Ninjas mit ihrer mystischen Philosophie haben seit eh und je die Phantasie von Drehbuchautoren und Gameprogrammierern in aller Welt angeregt. Einen Ninja hört und sieht man kaum, und doch schafft er es immer wieder, wie ein Stehauf-Männchen in der wunderbaren Welt der Videospiele zu erscheinen. Die originalen Shinobi-Module fristen seit längerem ein Schattendasein in den hinteren Regalreihen und so wurde es Zeit für einen würdigen Nachfolger. Erwartungsvolle Spannung liegt in der Luft, denn hier kommt (Trommelwirbel) Shinobi II.

Jeder scheint ja inzwischen den geheimnisumwobenen Ninja-Kult und die mörderischen Fähigkeiten dieser Anti-Samurai zu kennen, aber die meisten von uns haben einen personifizierten Ninja höchstens in Form von Lee Van Cleef in der Glotze kennen gelernt.

Im zweiten Teil von Shinobi können sich die Spieler auf eine actiongeladene Kampfoffensive gepaart mit einigen Puzzles und zahlreichen Pick-Ups freuen. Hier ist Eure Chance, das Geheimnis zu lüften und herauszufinden, wie gut die Ninjas wirklich sind.

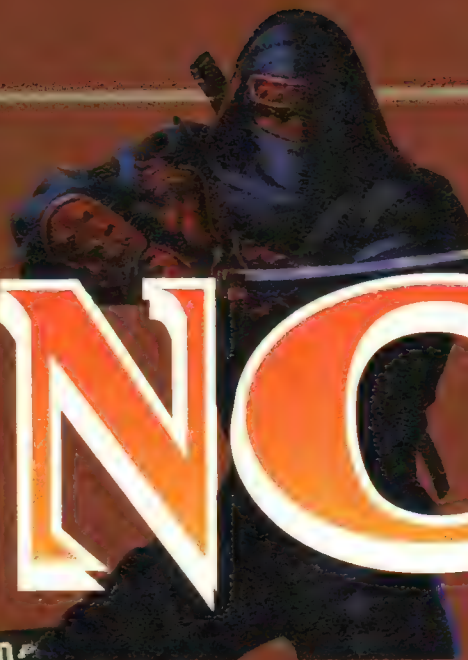


SHINOBI II

THE SILENT FURY



SHINOBI



MEGA DRIVE

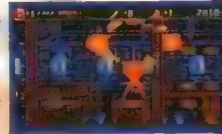
FAST WIE VON ZAUBERHAND



Ikazuchi-Magie bildet einen undurchdringlichen Schild aus Blitzen um Joe, der dann für kurze Zeit unverwundbar wird.

Kario-Magie

läßt eine Reihe von rotierenden Feuerbällen auf dem Bildschirm los. Die Bälle haben einen verheerenden Grilleffekt für jeden, der sich zufällig in der Nähe herumtreibt.



Fushin-Magie ist die einzige Zauberkraft, die Euch über den gesamten Level zur Verfügung steht. Mit Fushin kann Joe gewaltige Sprünge ausführen und damit die schwer erreichbaren Bonusse und Power-Ups herunter holen.

Hakuri-Magie

ist grafisch am anspruchsvollsten gestaltet. Riesige, violette Kristalle regnen in Scharen auf Eure Gegner herab und zerschmettern sie in tausend Stücke.



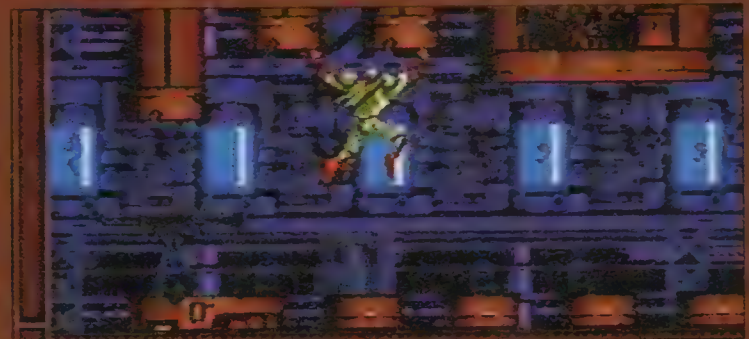
Mijin-Magie ist ohne Zweifel die stärkste Zauberkraft im Spiel. Sie ist so kraftvoll, daß Ihr mit draufgeht, wenn der Zauber losbricht. Wenn Ihr Mijin aktiviert, explodiert Joe's Körper in einem riesigen Feuerball, der alles auf dem Bildschirm unter sich begräbt.

Joe Musashi, der Altmeister des Ninjitsu, ist wieder da, und diesmal ist er größer und tödlicher als jemals zuvor. Wir nehmen an, daß er zwischenzeitlich im Helmstedter Sportstudio von Egon und Petra Armbrust Gewichte gestemmt und sich gleichzeitig eine gute Fitneß-Diät "reingezogen" hat! Derweil kontrolliert ein organisierter Verbrecherring die City, der Zerstörung und Terror hinterläßt, wo immer er auftaucht. Und als ob das noch nicht genug wäre, um unseren Joe in Trab zu setzen, sind die Ringführer niemand anderen als seine geschworenen Feinde, die Neo-Zeed-Ninjas! Joe muß sich in seinen verschiedenen Verkleidungen einen Weg durch die City bahnen und dabei ein paar Tiger (der städtische Zoo muß wirklich schlechte Schlösser an den Käfigen haben), Neo-Zeed-Ninjas und irre, deformierte Mutanten bekämpfen. Keine Zeit für Samthandschuhe, Joe, laßt die Fäuste sprechen!

Zu Spielbeginn grüßen all die alten Options-favoriten inklusive Sound- und Musiktest. So langsam, aber sicher werden diese Optionen zur gähnenden Norm und ein paar neue Features würden dem Mega-Drive sicher gut zu Gesicht stehen.

Der Start wirft Euch ohne Umschweife ins Spiel, wo feindliche Ninjas, Tiger und stationäre Kanonen versuchen, Euch in Eurer Rolle als Joe das Lebenslicht auszublauen. Wenn Ihr nahe genug heran kommt, könnt Ihr Eure Gegner wahlweise mit einem gezielten Kick außer Gefecht setzen, ansonsten müßt Ihr ihn mit einem Schwerthieb sauberlich in zwei Hälften spalten oder mit einigen Messerwürfen an die Wand nageln. Dazu gleich eine Warnung: Leider sind diese nützlichen Küchenutensilien nicht unbeschränkt verfügbar. Auto-Fire könnt Ihr also schon vergessen.

Im Spielverlauf könnt Ihr zahlreiche Power-Ups einsammeln. Diese umfassen so ziemlich die gesamte Palette vom herzförmigen Extra-Leben über Extra-Wurfmesser bis hin zu einigen Extra-Zaubersprüchen. Außerdem gibt es noch ein leider sehr seltenes Icon, damit Ihr Euer Schwert auch im Nahkampf einsetzen könnt, enorm



Und forzen schwang sich von Lions zu Löwen hhhhhhhhhhhhh. Oh ja! Schuld an... hab grad an meinen Lieblingswölfer gedacht. Hier trägt Joe seine neuen Fähigkeiten zur Schau, er laßt sich hängen und macht sich grundsätzlich zum Affen!

忍 II

III

PRO TIP Apropos Messerwerfen und so... natürlich sieht's cool aus, aber spart Euch Euro. Messer haben ja die reichlich vorhandenen, gewaltigen Wächter am Levelende auf.

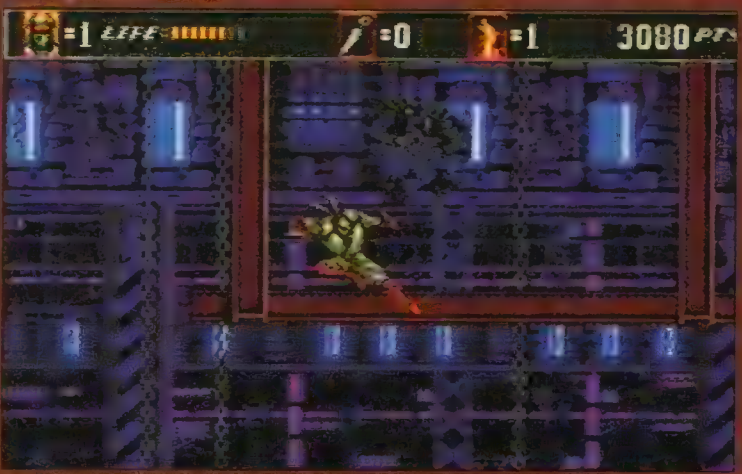
nützlich, wenn ihr die feindlichen Ninjas zur Strecke bringen möchtet. Neu im Programm sind einige akrobatische Kunststücke für Joe, die Euer Leben beträchtlich vereinfachen, um es mal milde auszudrücken. Ihr könnt jetzt zwischen vertikalen Wänden hin- und herspringen, einen Salto ausführen, mehrere Wurfmesser gleichzeitig schmeißen, von der Decke schwingen und sogar im Eiltempo laufen. Was heißt hier 'Na und'? Immerhin kann Joe es jetzt wie Carl Lewis machen, eine dienliche Fähigkeit, besonders wenn einem eine Bande Neo-Zeed-Ninjas auf den Fersen ist!

Das Gameplay folgt dem üblichen Strickmuster der Kampfkunst-/Plattformspiele und hält kaum Überraschungen oder neue Tricks auf Lager, dafür wird aber in jedem Gameplay-Element der beträchtliche Zeit- und Programmieraufwand spürbar, der dieses Spiel automatisch zum Spitzenreiter in der Kategorie Ninja-Games avancieren läßt.

Die grafische Seite stellt sich allerdings etwas gemischt dar. Die Sprites für Joe und seine Feinde sind groß, farbenfroh und außerordentlich weich animiert, aber die Hintergründe reichen von "geht so..."



• Ich habe mir auf der Rollenmotor nicht gerade jetzt runter, weil Joe sonst wäre ein Hähnchen von Kochbäbel gebraten wird! Die Hintergründe im Spiel variieren in Qualität und Detail, sind aber mehrheitlich ziemlich langweilig. Die hervorragende Game-Action gleicht dieses Manko jedoch größtenteils wieder aus!



• Wie schmeckt Dir das, Du Neo-Zeed-Anhänger? Ein zünftiger gesprungener Kick ist genau das Richtige, wenn die Messer gerade ausgegangen sind! (so wie bei mir). Für einen schlappen Sprung richtet die Aktion außerdem auch beträchtlichen Schaden an.



• Ich glaube, jetzt ist Joe wirklich geistig weggeraten! Bei jedem Kampf kann eine Wand nach angreifen! Hier habt ihr eine gute Chance, Eure Kletterfähigkeiten zu verbessern. Auch ein und zwei Sprünge können manchmal Wunder vollbringen, lassen sich allerdings nicht mit ein bißchen Fushin-Magie vergleichen!

bis geradezu langweilig. Man hat fast den Eindruck, der Designer hat Wochen mit den Sprites verbracht und mußte dann die Hintergründe sozusagen über Nacht fertigstellen, weil ihm sein Boss Feuer unter'n Hintern gemacht hat!

Musik und Soundtrack sind übrigens das Werk von Yuzo Koshiro (ja, genau der hat auch die fantastischen Soundtracks für Streets of Rage I, II und Revenge of Shinobi komponiert), aber leider hat der Meister bei

diesem Spiel einen schlechten Tag erwischte. Die reichlich vorhandenen Soundeffekte sind jedoch hervorragend realisiert, eine willkommene, digitale Abwechslung vom bisherigen üblichen Piepsen und Pfeifen.

Alles in allem ist *Shinobi III* ein gutes Plattform/Beat-'em-Up mit einigen Extras. Die großen Sprites und acht verschiedenartige Level sind mehr als genug Anregung für einen soliden Nachschlag.



SHINOBI III

SEGA ● DM 99.95 ● MÄRZ

FORMAT.....8Mbit
SPIELER.....1
STUFEN.....8
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN.....n/v
KONTAKT

Sega © 040/2270961



AKTION STRATEGIE

GRAFIK 83%

▲ Große, farbenfrohe Sprites mit guter Animation.
▼ Jammerschade, daß man das nicht auch von den Hintergründen behaupten kann.

MUSIK 89%

▲ Die fetzigen Soundeffekte lassen die Spulen im Lautsprecher glühen.
▼ Soundtrack ein wenig enttäuschend. Meister Koshiro ist zu besserem fähig.

SPIELABLAUF 90%

▲ Plattform-Action ist vielleicht nicht jedermanns Sache.
▲ Jede Menge Waffen, Power-Ups und Magie warten nur auf einen Finder.

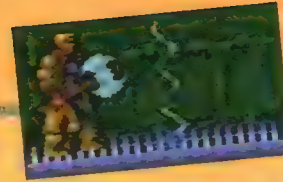
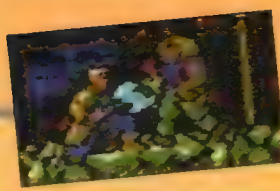
ANFORDERUNG 89%

▲ Acht Level vollgepackt mit knüppelharthen Feinden - und ihr mittendrin.
▲ Einige der späteren Level sind echtes Profi-Futter und brauchen ihre Zeit.

PROSCORE
89%

Plattform-Games kommen und gehen, aber die Shinobi-Serie sieht mehr nach einem nicht zu bremsenden Dauerbrenner aus!





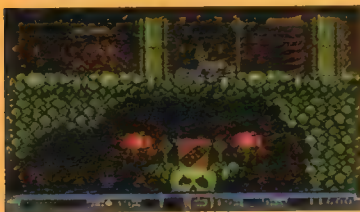
Der 3. Weltkrieg hat die Erde an den Rand der völligen Vernichtung gebracht. Die eingesetzten Atomwaffen sind für furchtbar entstellte Mutanten verantwortlich, deren genetisches Erbmateriale durch die intensive Strahlung permanent verändert wurde und die nun die Welt regieren.

Dann erwacht ein computer-

siertter Wissenschaftler namens Kildare aus seinem künstlichen Tiefschlaf. Er verfügt über Informationen, die der Menschheit wieder zu einem menschenwürdigen Dasein verhelfen können. Es gibt nur ein Problem: Seine Energiereserven sind fast völlig erschöpft und vier seiner Ex-Mutanten sind vom bösen Lordmutanten Sluggo entführt worden.

Ihr schlüpft in die Rolle des männlichen Gehilfen Ackroyd oder des Vollweibes Shannon und müßt Kildare so schnell wie möglich mit Energie versorgen und gleichzeitig Eure vier Kameraden wiederfinden. Aber bevor es zur großen Auseinandersetzung zwischen Euch und Sluggo kommt, müßt Ihr noch viele Mutanten bekämpfen.

Natürlich hasse ich es, Euch anzutreiben, aber das Schicksal der gesamten Menschheit liegt in Euren fähigen Händen. Ihr könnt, nein, Ihr dürft einfach nicht versagen...



Nach einer kurzen Einführung, in der die Geschichte der Erde und ihres Cyborg-Wissenschaftlers Kildare geschildert wird, erscheint der Option-Screen. Verfügbar sind Einstellungen für Schwierigkeitsgrad, Anspielen der Soundeffekte und Musik plus einige Sonderoptionen.

Zu Spielbeginn müßt Ihr Euch entscheiden, welche der zwei Hauptfiguren Ihr steuern möchtet. Ackroyd ist ein großer, stämmiger Bursche mit reichlich Ausdauer, aber dafür um so weniger IQ, frei nach dem Motto "5000 Volt in den Armen und das kleine Lämpchen im Kopf brennt trotzdem nicht". Außerdem kann er aufgrund seiner körperlichen Maße nicht sehr weit springen und weit entfernte Objekte laufen Ringe um den guten Mann. Im krassen Gegensatz dazu kann die schlanke Shannon zwar wie ein Floh hüpfen, fällt aber wie ein nasser Sack um, wenn sie von einem gezielt geworfenen, grünen Schleimball am Kopf getroffen wird.

In der ersten Stufe müßt Ihr die nicht gewählte Spielfigur retten und einige Energiezellen für Dr. Kildare

zurückbringen. Zu Beginn der Mission gibt Euch Kildare einige Ratschläge und zeigt Euch dann auf einer Karte, wo Euer Kumpel gefangen wird und wo die Energiezellen verborgen liegen. Leider könnt Ihr die Karte während der Mission nicht einsehen! Ein fotografisches Gedächtnis ist also gefragt, andernfalls irrt Ihr ziellos in den Katakomben umher, bis die Zeit verstrichen ist.

Jeder Level ist mit Fallen aller Art vollgestopft, darunter sogar ein paar, die wirklich jeder Beschreibung spotten. Aber damit nicht genug, denn zusätzlich läßt das Spiel auch noch die üblen Mutantenhorden des Sluggo auf Euch los. Einen schnellen Schuß später sind diese allerdings radioaktiver Schleim. Wenn Euch die

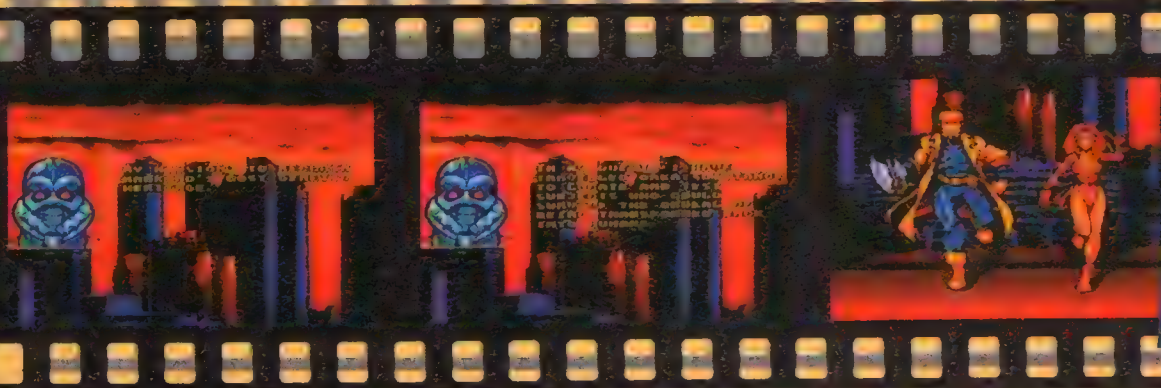


Zahlreiche Monster und Mutanten warten tief in den Eingeweiden eines unterirdischen Labors auf Euren Besuch, um Euch wie einen räudigen Hund zu jagen. Nettigkeiten wie diese rücken das ganze Leben in die richtige Perspektive, oder?

Mutanten mit einem Schlag oder Schuß erwischen, laßt Ihr einen digitalisierten Schrei los und verliert ein bißchen von Eurer kostbaren Lebensenergie. Ist die Energie restlos verbraucht, wird es Zeit zum Beten, denn in wenigen Momenten tretet Ihr vor Euren Schöpfer.

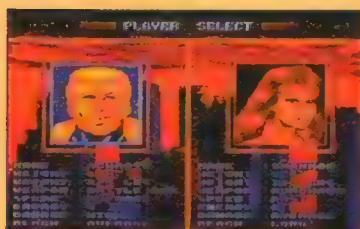
Im Spielverlauf könnt Ihr eine zweite Waffe aufnehmen. Die Extra-Waffen kommen in Form von Bomben, Granaten, Tretminen oder Peilgeräten. Pro Tastendruck können nur jeweils 3 Gegenstände losgelassen werden, also ist es Essig mit Dauerfeuer! Außerdem gibt's noch eine Superwaffe, die gleichzeitig in drei Richtungen schießen kann, ohne dabei die Feuerstöße aus Eurer Primärwaffe im geringsten zu behindern. Natürlich richtet die Superwaffe die größten Zerstörungen an und sollte daher nach Möglichkeit immer aufgesammelt werden.

Die einzelnen Level sind sehr detailliert dargestellt. Flackernde Fackeln, Gruben und Gänge gehören ebenso dazu wie defekte Brücken und ähnliches. Die Sprites der Hauptfiguren sind im Vergleich zum restlichen

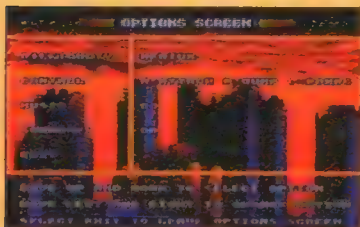




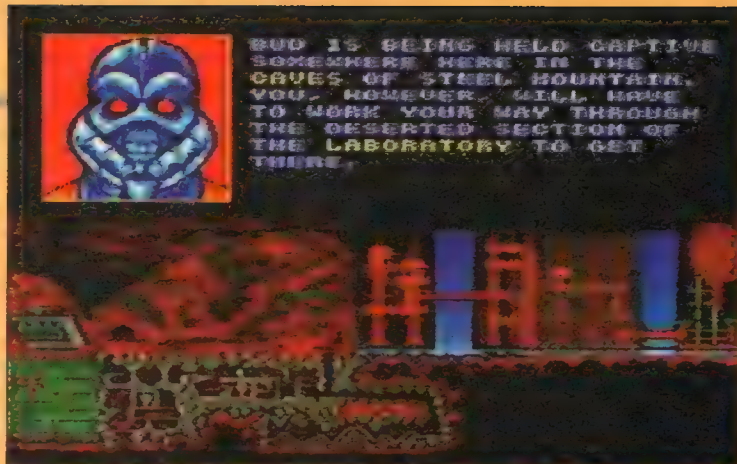
Shannon sieht den tödlichen Gefahren im zweiten Level gefaßt ins Auge, aber wo stecken denn bloß die Feinde?



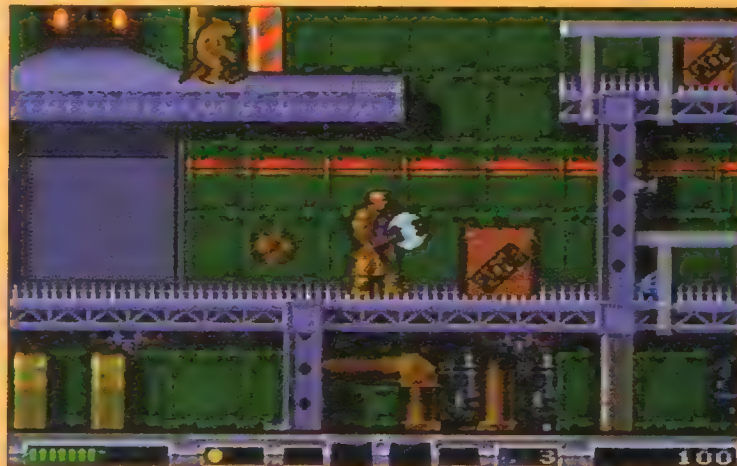
Nur die Programmierer wissen, warum sie diese Statistiken mit eingebaut haben! Fesselnder Lesestoff, ehrlich!



Die Option-Screens variieren in Größe, Qualität und inhaltlicher Dummheit. Gott sei Dank zählt dieser Screen nicht zur letzteren Sorte.



Kildare gibt seine Anweisungen und zeigt Euch auf der Karte, wo seine Energiezellen versteckt sind. Irgendwo in diesem Irrgarten stecken übrigens auch Eure Kumpel. Also, dann prägt Euch die Karte mal guuuuut ein!



Truhen können eine Menge nützlicher Dinge enthalten, zum Beispiel sekundäre Waffen oder lebenspendende Herzen. Leider enthält die eine oder andere Truhe auch ein klitzekleines Bömbchen, das Euch gesundheitlich schwer leiden läßt, wenn Ihr es nicht schafft, Euch rechtzeitig aus dem Staub zu machen.

Bildschirm ein wenig klein ausgefallen, können aber dafür mit einer ungewöhnlichen Farbenpracht aufwarten.

Die restlichen Grafiken sind nicht schlecht, aber echt winzig, immerhin hat man sich dafür bei den Hintergründen besondere Mühe gegeben. Der Sound ist mittelmäßig. Die Geräusche, die Shannon verursacht, wenn Sie getroffen wird, klapfen Euch glatt die Fußnägel hoch - es hört sich so an, als wäre Shannon in ihrem früheren Leben eine dritt-klassige Rocksängerin gewesen!

Summa summarum - ein durchschnittliches Plattform-Spiel, das sich nur durch die zwei wählbaren Spielfiguren ein wenig von der Masse abhebt, auf längere Sicht aber nichts weltbewegendes zu bieten hat.



MUTANTS



EX-MUTANTS

SEGA ● DM 99.95 ● FEBRUAR

FORMAT 8Mbit
 SPIELER 1
 STUFEN 10
 SCHWIERIGKEITSGRADE 1
 BESONDERHEITEN n/a
 KONTAKT

Sega ● 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 68%

- ▲ Reich ornamentierte, farbenprächtige Hintergründe mit viel Detail.
- ▼ Die Sprites sind zu klein und heben sich schlecht vom Hintergrund ab.

MUSIK 66%

- ▲ Interessante und amüsante Effekte mit digitalisierten Samples.
- ▼ Nicht genug Musikuntermalung, beim Zuhören ungefähr so interessant wie der Ententanz.

SPIELABLAUF 70%

- ▲ Riesige Level und radioaktive Monster warten schon auf Euch.
- ▼ Aber wollt Ihr wirklich ein und dasselbe ständig wiederholen?

ANFORDERUNG 69%

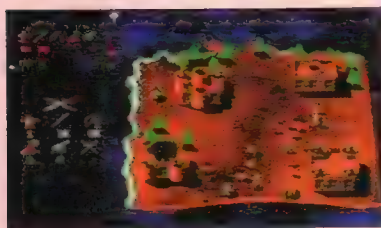
- ▲ Zehn umfangreiche Level sind genug für fast alle Leute.
- ▼ Aber ein fertig gespieltes Spiel hat weniger Reize als Eure Großmutter.

PROSCORE
69%

Die idealistische Idee eines gehobenen Plattformspiels, aber für den potentiellen Käufer leider nichts Neues.



Es sieht nicht besonders gut für mich aus, daher suche ich ein Bündnis mit dem grünen Typ! Hoffentlich bin ich dadurch ein Weilchen sicher! Zeit genug, um meine Armee neu zu gruppieren und den vertrauensseligen Blödmann mit einem Doppelbündnis zu hintergehen! Geschieht ihm nur recht, wie kann man auch einer Frau namens Scarlet trauen!



Seit Urzeiten haben die Menschen versucht, sich auf mehr oder weniger brutale Weise gegenseitig auszulöschen. Zuerst ging es nur darum, wer den Löwenanteil der Jagdbeute für sich beanspruchen oder in die neue Höhle einziehen durfte, später kam dann der Streit um Frauen oder Lebensrechte hinzu. So primitiv sind wir heute nicht mehr, nä, überhaupt nicht! Heute töten wir uns wegen Geld, Politik oder aus religiösen Gründen. Auch die Kunst der Kriegführung hat sich in 2000 Jahren nicht allzu sehr geändert, sieht man einmal vom größeren Maßstab ab. Wenn Du ein gewiefter Taktiker bist oder Massenvernichtung als Mittel zum Zweck anerkennst, paßt dieses Spiel, um beim Thema zu bleiben, wie die Faust auf's Auge!

Im Spiel übernimmst Du die Rolle eines Gottes, der mit allen Mitteln eine neue Welt kontrollieren möchte. Leider bist Du in Deinem Bestreben nach der absoluten Macht nicht allein, sondern ringst mit drei göttlichen Konkurrenten. Wie lange der Machtkampf dauert, spielt keine Rolle, schließlich seid Ihr ja unsterbliche Götter. So währt dann der Kampf der Götter von der prähistorischen Steinzeit bis in die Zukunft, während die unschuldigen, nichtsahnenden Bewohner dieser Welt Euren Machthunger ausbaden müssen.

Noch eine gewaltige Schlacht! Diesmal stehen meine 25 Männer 112 unbewaffneten Gegnern und 3 Pikenwagen gegenüber. Ich setze alles auf die gelbe Mannschaft, hält jemand dagegen?

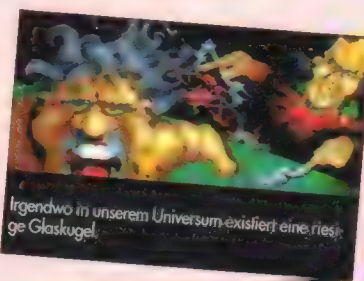
Stolze Besitzer eines Amiga konnten sich bereits seit Frühjahr 1992 an Mega lo Mania erfreuen. Diese Version ist allerdings keine direkte Umsetzung, sondern ein völlig neu geschriebenes Spiel speziell für den Mega-Drive. Die Steuermethoden sind vollkommen verändert, um eventuellen Problemen mit dem mauslosen Mega-Drive aus dem Weg zu gehen. Zusätzlich hat man einige Sächelchen wegfallen



Während Du durch die Jahrhunderte und Jahrtausende reist, spiegeln die Gebäude, die Du errichst, die Architektur der Zeit wieder.



In der sechsten Epoche erlangst Du die Fähigkeiten zum Bau von Flugobjekten, darunter auch fliegende Untertassen! Natürlich sind diese allen anderen Flugobjekten überlegen und können außerdem riesige Zerstörungen an Gebäudeansammlungen anrichten!



lassen und andere Kleinigkeiten angehängt, um den Prozessor- und Displayfähigkeiten des Mega-Drive in jeder Weise gerecht zu werden.

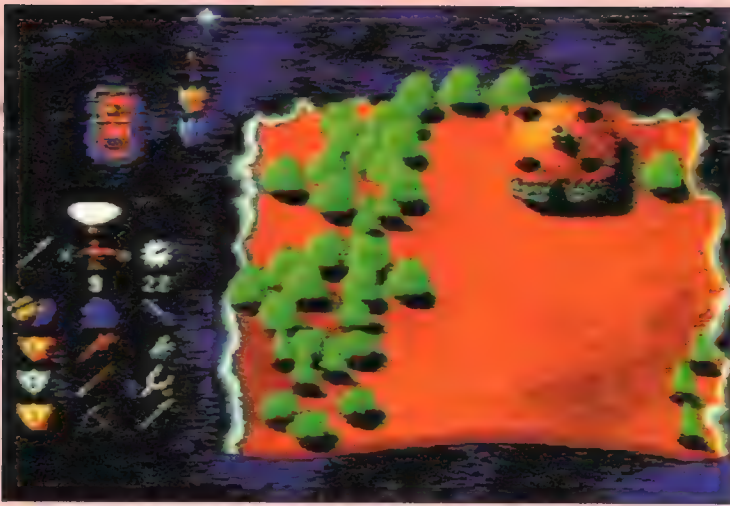
Dem Spiel liegt eine einfache Idee zugrunde: Erobere alle Inseln auf dem Planeten und besiege dabei die anderen hoffnungsvollen Götter. Leider ist das einfacher gesagt als getan, wenn Dir dafür nur 100 Männer und Frauen zur Verfügung stehen. Es ist eben nie genug, auch wenn sich Dein Trüppchen mit der

ME

MA



Hier wählst Du die Figur, die Du darstellen willst. Jede hat ihre eigene Persönlichkeit und Sprachgewohnheiten.



Dieses kleine Ikonenmenü erlaubt es Dir, alle möglichen Waffen zu entwickeln. Du kannst ganz unten auf der "Schmerzskala" mit einem Felsbrocken anfangen und Dich zu den "etwas" gefährlicheren Atomwaffen hocharbeiten.

Zeit vermehrt, da Du nur eine bestimmte Anzahl Deiner Gruppe auf die nächste Insel mitnehmen darfst.

Das Spiel beginnt und Du mußt wählen, welchen Gott Du verkörpern möchtest. Es stehen Dir vier Götter zur Auswahl, von denen jeder seine eigenen Macken und Vorzüge hat. Sogar die digitalisierten Sprachfetzen im Fall einer Allianz fallen für jeden der vier Götter unterschiedlich aus.

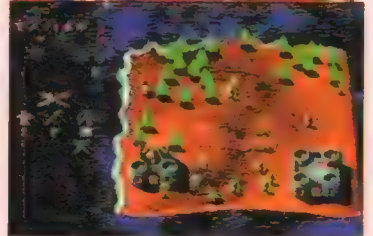
Das Spiel läuft hauptsächlich auf

getrennten Bildschirmen ab. Die linke Screen-Seite wird von einem Kontrollfeld eingenommen, das aus einer Reihe von Sinnbildern besteht. Die Sinnbilder sind wiederum durch Pfeile miteinander verbunden und steuern damit jeden Aspekt der Entwicklung Deiner Rasse. Die rechte Screen-Seite ist eine 3-D-Ansicht der jeweils besetzten Insel. Natürlich kannst Du Deine Gegner auch ausspionieren, Du brauchst dazu lediglich das gewünschte Inselsegment

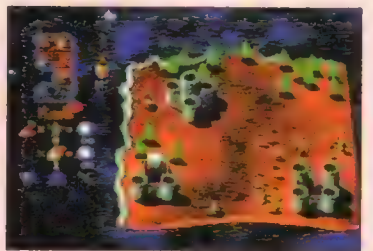
aus der Karte anzuwählen.

Na dann los, auf geht's. Zuerst heißt es mal nachdenken. Du mußt den intelligentesten Eierkopf aus Deinem Stamm dazu bringen, einige brauchbare Waffen zu erfinden. Dazu mußt Du eine entsprechende Anzahl von Menschen für das Projekt abkommandieren. Prompt erscheint denn auch die Mitteilung, wie lange es dauert, bis die neuen Waffen einsatzfertig sind. Aber Moment mal, womit soll ich denn die Waffen bauen? Ich glaube, ich stöbere erst mal nach einigen Rohmaterialien.

Während Du eifrig mit dem Waffenbau beschäftigt bist, versuchen die anderen Spieler, ihre Waffen, Armeen und Rohmaterialien schneller zu finden bzw. zu erfinden als Du. Damit Du nicht ins Hintertreffen gerätst, mußt Du Deine Gegner sprich die andere Inselhälfte ständig im Auge



Ich habe ein klitzekleines Problem: Ich habe keine Krieger mehr und werde von den Gelben in den Boden getrampelt...



Die Fabrik stellt komplizierte Maschinen wie z. B. Kanonen und Katapulte her.

SEGA LO ANIA



Wähle Deine Insel und überlege Dir, wieviele Männer Du auf ihr plazieren willst; Du hast nur 100 Männer pro Epoche zur Verfügung.



Nachdem ich Unmengen Zeit damit verschwendet habe, jede nur erdenkliche Waffe zu bauen, nur um dann festzustellen, daß mir keine Einzelbauteile zu Verfügung standen, habe ich jetzt alle meine Mannen in eine große Armee gesteckt und die andere Seite angegriffen. Hoffentlich funktioniert's!

pro REVIEW MEGA 10 MANIA



Laßt die Bomben los! Diese Flugzeuge sind nicht sehr gut dazu geeignet, Leute zu umzuwerfen, aber sie haben keine Probleme damit, ganze Häusergruppen niederzumähen! Studiere sie, stelle sie in Deiner Fabrik her, schicke sie los und sieh zu, wie Deine Gegenspieler unter Qualen ihren Geist aufgeben!



Hier kriege ich's wirklich von allen Seiten! Es sind zwar nur 27 kleine gelbe Soldaten, aber ich habe nur 22 und keine einzige Waffe.



Diese Kerlchen machen Dein Leben einfacher: Sie sind auf Deinen Gebäuden stationiert und schießen mit Pfeilen auf die Feindestruppen.



behalten.

Wenn Deine Gegner zu mächtig werden, wird es Zeit, Deine Männer in einer Armee aufzustellen und damit Boden gutzumachen.

Manchmal ist es allerdings von Vorteil, nicht einfach blindlings drauflos zu marschieren, sondern sich mit einem stärkeren Gegner zu verbünden. Die Frage nach einer Allianz kann je nach Lage der Dinge mit einem klaren 'Nein' oder 'Ja' beantwortet werden. Wenn Dein Bündnispartner einverstanden ist, kannst Du wahlweise die restlichen Parteien vom Antlitz der Insel fegen und es später mit Deinem Bündnispartner auskämpfen oder Dich einfach zurücklehnen und ein listiges Doppelbündnis versuchen.

Mit zunehmender Progression steigt natürlich auch Dein Technologiepotential, bis Du Dir schließlich die Macht der Atomenergie unterwirfst (oder umgekehrt). Gerüchten zufolge saß übrigens Saddam Hussein mit im Programmiererteam - Ed. So kommt es denn auch



bald darauf zum nuklearen Erststreik, eingeleitet durch den deutlich vernehmbaren Schrei 'We've been nuked' gefolgt von einer selbstverständlich fatalen Raketenattacke.

Wenn eine Insel durchgespielt wurde, erscheint eine Paßwort-Option, um den bisherigen Spielstand zu speichern und das Spiel bei Bedarf später wieder aufzunehmen. Diese Option ist ein absolutes Muß, berücksichtigt man den immensen Spielumfang, um Mega 10 Mania von Anfang bis Ende durchzuspielen.

Die Grafiken sind echt affengeil, farbenprächtig, blendend animiert und trotzdem vollgepackt mit detaillierten Einzelheiten. Der Insel-Screen ist großflächig und klar, obwohl den Figuren auf der Insel ein bißchen mehr Pixelgröße gut zu Gesicht gestanden hätte.

Der Sound ist ohne Übertreibung schlicht und einfach erste Sahne. Im gesamten Spiel werden digitalisierte Sprachfetzen eingesetzt, die manchmal mehr belustigend als informativ ausfallen! Es gibt jede Menge hochwertiger Soundeffekte, die wirksam zum Spielfeeling beitragen.

Die Steuerung ist ein klein wenig gewöhnungsbedürftig, aber wenn Du ein- oder zwei Inseln durchgespielt hast, wird die Bedienung zur zweiten Natur. Interessanterweise hat man sich bei Sensible Software entschlossen, die frei umherschwebenden Pointersysteme, bekannt aus Spielen wie Populous oder Powermonger, entgültig in die Verbannung zu schicken. Die neue Steuerung ist tatsächlich Lichtjahre voraus, denn sie ist schnell, präzise und benötigt wenig mehr als einen Tastendruck. Damit wird das Spiel schneller, denn man muß dem Control Center nicht mehr ständig mitteilen, was man als nächstes zu tun gedenkt.

Mega 10 Mania ist ein cooles, spielbares und interessantes Game, das sicherlich ganze Heerscharen von Fans nächtelang beschäftigen wird. Bemerkenswert sind nicht nur die ganz hervorragenden Grafiken, sondern auch die Umsetzungsbemühungen des Sensible-Programmierteams. Eins zu Null für Euch, Jon Hare und Co!



MEGA 10 MANIA

MEGA 10 MANIA

VIRGIN ● DM 119,95 ● MÄRZ

FORMAT 8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 27
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN passwort
KONTAKT

Sega 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 93%

▲ Atemberaubende Hintergründe und Sinnbilder – sowas gibt's echt selten.
 ▲ Fantastische Mini-Sprites zur Darstellung Deiner Armeen und Soldaten.

MUSIK 91%

▲ Glasklare Samples sorgen für Amusement, wenn Du es wirklich nötig hast.
 ▲ Die Musik dröhnt nur so dahin, kann aber auch Bedarf abgeschaltet werden.

SPIELABLAUF 90%

▲ Dieses Spiel bringt die echten Shoot-'em-Up-Fans in Scharen in die Geschäfte.
 ▼ Zu schade, daß Sensible Software keine Zwei-Spieleroption einbauen konnte.

ANFORDERUNG 91%

▲ 28 Inseln werden mit modernerer Technologie schwerer und schwerer durchzuspielen.
 ▲ Gott sei gedankt für die Passwort-Option, jedesmal von vorn anfangen hält keiner aus.

PROSCORE
92%

Eines der besten Strategiespiele auf dem Markt. Die Tage (und Nächte) fliegen nur so dahin. Schlaf? Kenn' ich nich', dieses Wort!

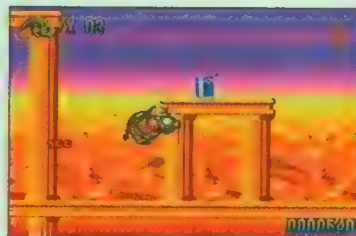
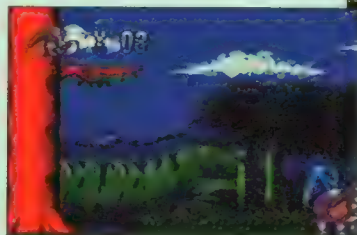
Wer kennt nicht die rührende Geschichte von Dumbo, dem fliegenden Elefanten? Aber Rolo, von dem hat noch niemand gehört, oder? Nun, vom Glück ist er auch nicht gerade verfolgt. Man hat ihn seiner Mutter gestohlen und gezwungen, im Zirkus des schmierigen McSmiley aufzutreten. Der üble Kerl ließ Rolo nicht eine Minute aus den Augen. Dennoch gelang dem Elefanten eines Tages die Flucht. Weil die anderen gefangenen Tiere ihm leidtaten, machte er sich gleich auf, sie zu befreien. Leichter gesagt als getan, führt seine Reise doch quer durch die Welt. Natürlich läßt sich McSmiley die Rettungsaktion nicht ohne Weiteres gefallen, sondern schickt seine fiesen Männer los, um Rolo wieder einzufangen. Helft den Tieren und greift beherzt zum Joypad!



● Ganz verloren steht der arme Rolo da. So weit ist er gekommen, und noch immer ist seine Mami nicht in Sicht.



● Sind die Freunde befreit, tapsen sie hinter Rolo her und können auf Spezialinsätze geschickt werden.



● Rolo hätte wirklich abnehmen sollen, um höher springen zu können. Aber dank Häschens Hilfe kann er auch diesen Trunk bekommen.

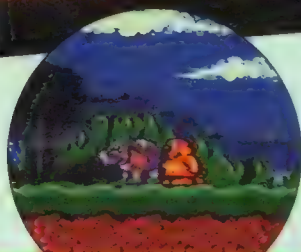
Die Ähnlichkeit zu Dumbos Geschichte springt sofort ins Auge, nur kann Rolo leider nicht fliegen. Das wird auf dem Optionsscreen deutlich, wenn der Dickhäuter von einer Landschaft zur nächsten trotzt. Dabei muß er der Karte folgen.

Rolo muß durch die Level reisen, seine Freunde befreien und sie in seinen Abenteuern einsetzen. Trotz seiner Größe gibt es nämlich Dinge, er selbst nicht verrichten kann!

Rolos pelzige Freunde können kletternd oder schwimmend Landschaftsteile nach dem nächsten Schlüssel absuchen, die Rolo selbst nicht erreichen kann. Die Level sind recht lang und voller kleiner Rätsel, die gelöst werden müssen, bevor der Weg zum nächsten Abschnitt frei wird. So muß außer dem Schlüssel auch ein Kartenteil gefunden werden, ohne den Rolo nicht weiterkommt. Trotzdem ist die Rettungsaktion kein Tütelspiel, sondern erfordert vor allem Geschicklichkeit. Die schwierigste strategische Entscheidung besteht in der Wahl eines Tieres für eine bestimmte Aufgabe.

Die Grafik ist genauso, wie

man es von einem niedlichen Spiel dieser Art erwartet: Bunt, süß und freundlich, eben mit dem knuffigen Konsolentouch! Für geübte Actionfreaks ist Rolo wohl keine große Herausforderung. Anders sieht es bei Gelegenheitshüpfen und jüngeren Spielern aus. Ihnen muß die Elefantenreise einfach Spaß machen!



ROLO TO THE RESCUE

EA ● DM 99.95 ● MÄRZ

FORMAT 4Mbit
SPIELER 1
STUFEN 90
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN n/v
KONTAKT

Sega 040/2270961



AKTION STRATEGIE

GRAFIK 89%

▲ Sehr hübsch und freundlich, mit hohem Niedlichkeitsfaktor.
▲ Tolle Sprite-Vielfalt, die lange für Motivation sorgt.

MUSIK 75%

▲ Sounds sind in Ordnung, die Melodie sogar toll!
▼ Nach einer Weile geht selbst die hübscheste Melodie auf die Nerven.

SPIELABLAUF 74%

▲ Die Befreiung der anderen Tiere sorgt für Spannung und Abwechslung.
▲ Ist so einfach und wird dadurch langweilig. Die Unterabschnitte sind zu kurz.

ANFORDERUNG 70%

▲ Super für junge Spieler, mit gutem Lerneffekt.
▼ Zu leicht für Ältere, selbst in späteren Levels.

PROSCORE
72%

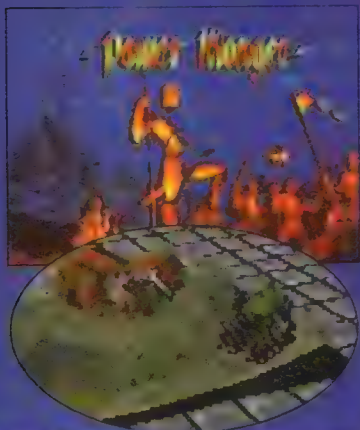
Toll für jüngere, aber zu einfach für geübte Spieler.



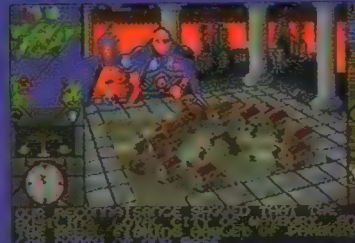
Dem Führer der Powermonger steht die Schadenfreude über den leichten Sieg ins Gesicht geschrieben. Seine Mannen sind allerdings weniger glücklich: "Es regnet und wir wollen nach Hause", jammern sie.



Es ist von größter Wichtigkeit, zukünftige Taktiken zu planen und jeden Krieger, der das vermag, wird sich sehr bald im Nachteil befinden. Der Kapitän und seine rechte Hand diskutieren eifrig darüber, wie die unzivilisierte Dorfbevölkerung unter Kontrolle zu halten ist.



Himm, hoffentlich passen all unsere Truppen hier hinein. Als ob das das einzige Problem wäre, erstmal müssen die Männer den Weg finden.



Es mag so aussehen, als ob die Chancen 50 zu 50 stünden, aber diese Dörfer sind ziemlich unbezähmbart! Denkt Euch ein paar gute Taktiken aus!

Einst war das längst vergessene Reich ein mächtiges, prachtvolles Land. Die Untertanen liebten ihren König und arbeiteten für den Wohlstand des Reiches. Bis sich eines Tages die Erde gegen sie erhob. In einem jähen Wutanfall stieg sie immer höher und zerschmetterte das Königreich, bis nichts mehr von ihm blieb. Auch das Meer hatte sich gegen die Menschen verschworen und ertränkte fast alle Krieger in einer riesigen Flutwelle.

Eine kleine Gruppe um den König entrannt dem Unheil und suchte nach neuen, sicheren Ländern. Sie waren die Stärksten und Tapfersten unter den Kriegern, bereit, bedingungslos für ihr Recht zu kämpfen und zu sterben.

Es ist an der Zeit, dem Kampf beizutreten. Neues Land mit fruchtbaren Böden und natürlichen Reichtümern ist gesichtet worden. Es gibt nur ein Problem: Die Bevölkerung möchte nicht erobert werden. Der Kampf hat begonnen. Nur der beste Strategie, der Powermonger, kann überleben.

Das verbissene Ringen um die Macht auf dem Mega Drive ist keine neue Idee. Strategiespiele wie das zugegeben schlechte Ambition of Caesar oder der Kulttitel Populous sind nur einige Beispiele. Ist die Grundidee meistens gelungen, scheitern die Programme nur zu oft an ihrer schieren Komplexität, die den Spielspaß im Keim erstickt.

Auch Powermonger überwältigt den Neuling mit seinem vollgestopften "Optionsscreen", der nach der Einführung erscheint. Sämtliche Wahlmöglichkeiten und Hilfsmittel sind aufgeführt. Obwohl z.B. die 20 Hilfsmittel ganz klare Funktionen haben, kann man sie sich kaum merken. Zumindest können sich Profis nicht beschweren, hat Powermonger doch satte 195 Levels! Die erste Mission beginnt im Turm

des Königs. Der Kriegsherr muß zur nächsten feindlichen Stadt geführt werden, um Vorräte für seine Truppe einzusammeln. Während manche Siedlungen gerne ein Bündnis eingehen, werden andere bis zum bitteren Ende kämpfen. Zum Glück ergibt sich die erste Stadt, Timlytte, bald, und so kann der Herrführer ungehindert Nahrung und Ausrüstung ansich nehmen und auch neue Rekruten anheuern.

Wird ein Dorf eingenommen, können sich die Soldaten frei bewegen und mit den Einwohnern reden; Waffen schmieden und Güter herstellen. Je nach Aggressivität der Truppe werden verschiedene Güter "erfunden". Ist die Einheit friedlich, wird sie töpfern, ist sie angriffslustig, werden Gewehre hergestellt. So kann das Arsenal für den Überfall auf die nächste Siedlung aufgestockt werden.

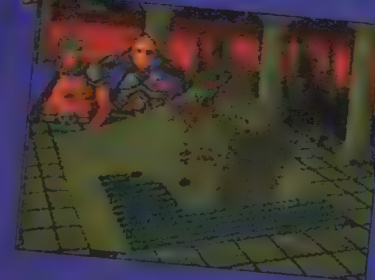
Jeder Spieler kann frei entscheiden, wie er bei Powermonger vorgeht.

Theoretisch kann man alles in Sichtweite plattmachen, doch auf Dauer hilft reine Aggression nicht weiter. Gutes Benehmen ermöglicht Handel und Erfindungen, die es sonst nicht gäbe.

Obwohl Powermonger wie ein Traum für Großmannssüchtige erscheint, hat es aber auch seine Kehrseite. Der Spielverlauf ist zäh und strapaziert selbst Leute mit Engelsgeduld. Es dauert endlos lange, bis Befehle ausgeführt werden, und allzu oft gibt es anschließend keinerlei Hinweis darauf, daß tatsächlich etwas erfolgt ist. Das erschwert die bei diesem Spiel nötige Konzentration und drückt auch den Spielspaß gewaltig. Auch als Strategiefan kommt man in Versuchung, das Modul in die Ecke zu werfen.

Die Soundeffekte helfen einem nicht gerade über den Frust hinweg. Außer einer Reihe Bips und kleiner Geräusche zerreißen nichts die drückende Stille. Keine Melodie erfreut das Ohr. Auch die Grafik, obwohl manchmal schön bunt und detailliert, gleicht sich immer wieder. Sprites und Spielfelder hätten größer sein können – man sieht nicht so recht, was sich in der Welt tut.





Die Weltkarte und das Spielmenü



POWERMONGER

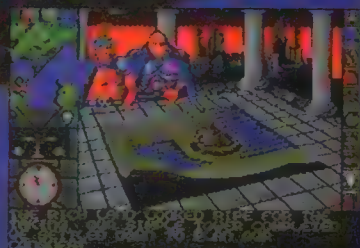


Gewiß hat man versucht, die Möglichkeiten des Mega Drive auszureizen, doch für dieses komplexe und ehrgeizige Spiel hat es nicht ganz gereicht. Powermonger ist zu unübersichtlich und langsam, um andere als Hardcore-Strategen zu längeren Sitzungen zu verführen. Schade um die tolle Idee!

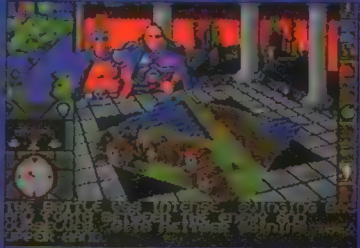
PROTIP Seid nicht faul! Das Spiel läuft in Echtzeit ab. Während ihr den Screen inspiziert und zum nächsten Züge plant, platzt der Feind Anwesenheit an. Macht regelmäßig Pausen, wenn ihr per Nachdenken seid. Das sollte automatisch geschehen.



Wenn der Truppler die Magen knurrn, müssen sie in die Wildnis hinaus und ein paar überraschte Schafe erlegen.



Mit Hilfe der Optionen ist es möglich, einen Überblick über die gesamte Gegend zu bekommen; außerdem könnt ihr in andere interessante Gegenden hineinzoomen.



Der König erzählt seine traurige Geschichte wie ihm sein Land unter den Füßen weggestohlen worden ist. Das ist anscheinend der Grund dafür, daß er sich in einen machthungrigen Despoten verwandelt hat.

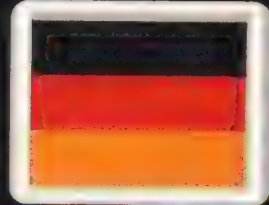


POWERMONGER

EA ● DM 119,95 ● MÄRZ

FORMAT 8Mbit
 SPIELER 1
 STUFEN 195
 SCHWIERIGKEITSGRADE 1
 BESONDERHEITEN passwort
 KONTAKT

Sega ● 040/2270961



AKTION STRATEGIE

GRAFIK 80%

▲ Obwohl sich die Levels stark ähneln, sind sie bunt und detailliert.
 ▼ Die Sprites sind zu klein und kaum zu erkennen!

MUSIK 60%

▼ Eine Beleidigung für die Ohren. Was sollen die Quaker überhaupt darstellen?
 ▼ Sounds passen überhaupt nicht zum Spielverlauf.

SPIELABLAUF 70%

▲ Wahnsinnig viel Spiel fürs Geld. Man braucht Monate dafür.
 ▼ Sehr frustrierend, da langsam.

ANFORDERUNG 80%

▲ Eine große Herausforderung, an der man lange zu knabbern hat.
 ▼ Motivation läßt wegen der quälenden Langsamkeit schnell nach.

PROSCORE
72%

Trotz großer Herausforderung und Spieltiefe ist Powermonger viel zu frustrierend. Nur für absolute Fans!



GLOBAL GLADIATORS

SEGA *pro*



SEGAPRO IM ABO MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und
bezahle nur DM 5,85 pro
Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein
SegaPro-T-Shirt –
umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums
- Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los
- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen und Hardware, bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn es nicht in SegaPro steht, passiert es nicht!
- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein Segapro T-Shirt aus – Ich möchte Segapro ab sofort zum Jahrespreis von

- ☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- ☐ Durch Bankabbuchung

BLZ

Geldinstitut

Konto-Nr.

- ☐ Per Scheck

(Auszustellen an: Paragon Publishing Ltd)

Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Datum

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME

STRASSE / HAUSNUMMER

PLZ / ORT

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Datum

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Datum

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
4630 Bochum 1



Rennspiele haben eine bewegte Vergangenheit und, so scheint es, momentan Hochkonjunktur. Ein Jammer, daß Codemasters geniales Micro Machines aufgrund einer Lizenzklage von Sega wenig Chancen hat, bald im Regal zu stehen. Einen kleinen Trost könnte Championship Pro-Am bieten, eine Mini-Rallye für Geschwindigkeitsfans. Fahrer der härteren Sorte werden sich über die fleischen Extras wie Bomben und Geschosse freuen, mit denen sich lästige Gegner hervorragend beseitigen lassen.

Pro-Am ist nichts für zarte Gemüter. Dafür ist es irre schnell, sehr, sehr actionlastig und winkt mit glänzenden Pokalen!



● So gut geht es im Moment wohl nicht voran, oder? Scheint, als wären die Reifen fast durchgefahren. Also müßt Ihr auf dem letzten Platz weitschleichen, bis frische Reifen auf dem Weg liegen.

Ein schwieriger Start. Nach dem fantastischen Micro Machines muß sich jedes Rennspiel an diesem Supermodul messen lassen. Obwohl die Idee von Pro-Am ähnlich ist, bleiben Grafik und Rennstrecken traditionell. Statt Milchladen und Tischkanten gibt es hier Ölpfützen und Regenwolken. Ohne jede Wahlmöglichkeit geht es gleich in den ersten Level.

Ungeduldig brummen die Motoren der Gegner, die Spannung ist, wie bei Super Off Road, spürbar. Höflich überläßt man Euch als Neuling die Pole Position - aber nur beim ersten Rennen. Danach müßt Ihr Euren Startplatz unter Schweiß und Flüchen selbst erobern.

Der erste Level ist ziemlich einfach und dient mehr dem Eingewöhnen. Er hat nur zwei Runden, und die Konkurrenz ist lächerlich. Um weiterzukommen müßt Ihr unter den ersten Drei durchs Ziel fahren. Das Fahren macht Spaß, selbst in schweren Situationen.

Später werden die Extras auf der Strecke immer wichtiger. Euer Auto nutzt sich ab, und Verschleißteile müssen aufgelesen werden, damit Ihr flott weiterfahren könnt. Sonst wird Euer Renner bald zur lahmen Ente.

Pro-Am hat einen gut ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Hat man sich gerade an die Strecken gewöhnt und alles im Griff, wird es schon ein bißchen schwieriger. Das hält die Motivation lange oben.

In späteren Stufen geht es dann richtig zur Sache. Jeder Fahrer gleicht einer Privarmee, und wer nicht genügend Munition und Bomben sammelt, hat schnell das Nachsehen! Die Waffen betäuben Gegner für einige Sekunden oder ziehen sie sofort aus dem Verkehr. Ihr dürft nur nie vergessen, die Extras aufzusammeln!

Der anarchische Spaß hat aber auch Schattenseiten. Ihr müßt gefährlichen Öllachen und Regenwolken ausweichen, wenn Ihr nicht an Geschwindigkeit verlieren wollt. Gemein sind auch die Sperren, die aus dem Boden emporschießen. Obwohl Pro-Am musikalisch

wenig zu bieten hat, sind die Soundeffekte gut gelungen und heizen die Atmosphäre toll an. Die Grafik ist einfach, aber bunt und macht Laune.

Gewöhnungsbedürftig ist nur die Steuerung. Anfangs wird man oft im Straßengraben landen, später freut man sich, daß das Spiel nicht zu einfach wird. Nach etlichen Spin-Outs hat man sein Auto im Griff und freut sich über die flüssigen Animationen.

pro-Am hat eigentlich nur einen Nachteil. Man kann nur alleine starten. Eine Zwei-Spieler-Option hätte die Motivation ins Unermeßliche gehoben. So bleibt Pro-Am ein prima Versuch, der aber nicht gegen die Micro Machines ankommt.

PRO TIP Falls Ihr ein Extra verpaßt, hebt Ihr es auf und es auf sammeln. Die Fahrer lassen sich fast immer einholen, und Ihr könnt die Gegenstände einstecken.



● Bei schlechtem Streckenverlauf lassen sich die Pfützen nur mit Mühe umfahren.

EXTRAS AUF DEN WEG GESTREUT

PFLÜZE - Wenn Ihr eine Pfütze findet, müßt Ihr sie mit dem Auto berühren, um sie zu sammeln.

ÖLACHT - Wenn Ihr ein Ölloch findet, müßt Ihr es mit dem Auto berühren, um es zu sammeln.

SCHNITT - Wenn Ihr ein Schneefeld findet, müßt Ihr es mit dem Auto berühren, um es zu sammeln.

MAUER - Wenn Ihr eine Mauer findet, müßt Ihr sie mit dem Auto berühren, um sie zu sammeln.

POP UP WALL - Wenn Ihr eine Pop Up Wall findet, müßt Ihr sie mit dem Auto berühren, um sie zu sammeln.

BAKEDIN - Wenn Ihr ein Bakedin findet, müßt Ihr es mit dem Auto berühren, um es zu sammeln.

BOMME - Wenn Ihr eine Bombe findet, müßt Ihr sie mit dem Auto berühren, um sie zu sammeln.



MOTOR - Wenn Ihr einen Motor findet, müßt Ihr ihn mit dem Auto berühren, um ihn zu sammeln.

TURBO - Wenn Ihr einen Turbo findet, müßt Ihr ihn mit dem Auto berühren, um ihn zu sammeln.

UNDERMOUNT - Wenn Ihr einen Undermount findet, müßt Ihr ihn mit dem Auto berühren, um ihn zu sammeln.

NACHSTADEN - Wenn Ihr einen Nachstaden findet, müßt Ihr ihn mit dem Auto berühren, um ihn zu sammeln.

TRIPPE - Wenn Ihr eine Trippe findet, müßt Ihr sie mit dem Auto berühren, um sie zu sammeln.

MUNITION - Wenn Ihr eine Munition findet, müßt Ihr sie mit dem Auto berühren, um sie zu sammeln.

REIFEN - Wenn Ihr einen Reifen findet, müßt Ihr ihn mit dem Auto berühren, um ihn zu sammeln.



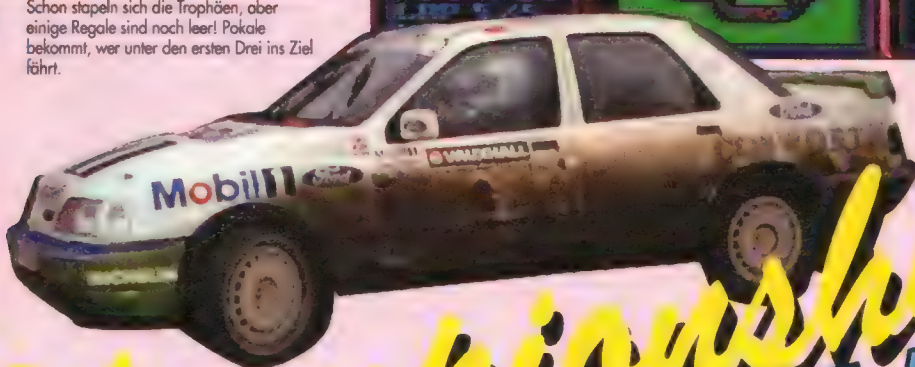
• Vor jedem Lauf werden Rennstrecke und Extras beschrieben. Merkt sie Euch!



• Eine leichte Übung? Von wegen – es ist sehr schwer, den Wolken davonzufahren, die aus der Strecke einen Alptraum machen. Bis zum Champion ist es noch ein weiter Weg...



• Schon stapeln sich die Trophäen, aber einige Regale sind noch leer! Pokale bekommt, wer unter den ersten Drei ins Ziel fährt.



Championship PRO-AM



CHAMPIONSHIP PRO-AM

TRADEWEST ● IMPORT

FORMAT.....4Mbit
SPIELER.....1
STUFEN.....1
SCHWIERIGKEITSGRADE..24
BESONDERHEITEN.....n/a
KONTAKT

Import



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 76%

▲ Sehr saubere und fröhliche, wenn auch nicht spektakuläre Grafik.
▼ Etwas mehr Details im Hintergrund und auf den Pisten hätten nicht geschadet.

MUSIK 75%

▲ Sehr realistische Autogeräusche, die für Stimmung sorgen.
▼ Außer der Titelmelodie gibt es keine Musik.

SPIELABLAUF 78%

▲ Macht süchtig und hält lange vor.

▼ Steuerung ist etwas empfindlich und führt zu Massenkarambolagen!

ANFORDERUNG 80%

▲ Schwierigkeit genau richtig gewählt.

▲ Hoher Suchtfaktor bedeutet, daß man das Spiel einfach zu Ende bringen MUß!

PROSCORE
75%

Ein Superspaß, dem eine Zwei-Spieler-Option gut gestanden hätte. Gegen Micro Machines kommt Pro-Am aber nicht an.

Der Tod kommt zu uns allen. So wenig es uns gefällt, aber dem dunkelgewandeten Sensenmann kann niemand davonlaufen. Viele haben schon davon geträumt, einen Handel mit dem Tod einzugehen, um unsterblich zu werden.

Auch Chakan hatte diesen Traum, und schließlich fand er den Tod. Wie er das angestellt hat, können wir nur errahnen: in den Gelben Seiten wird die finstere Gestalt wohl kaum stehen! Chakan forderte den Tod zu einem Duell heraus und gewann es. Die Unsterblichkeit wurde ihm zugesagt, doch zu einem hohen Preis: Chakan mußte fortan als Ewiger Mann um die Welt reisen und alle übernatürlichen Geister und Wesen besiegen. Erst danach würde er seine unvergänglichkeit genießen können.

Diesmal kämpft Ihr also nicht um euer Leben, sondern um Euren TOD!



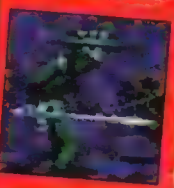
CHAKAN

In einem langen Intro wird Chakans Kampf mit dem Tod erzählt, und wie er es mit dem widernatürlichen Gestalten aufnahm. Für europäische Gemüter etwas seltsam, aber jenseits des Atlantik ist Chakan eine berühmte, langlebige Comicfigur.

Jetzt übernehmt Ihr sein letztes Abenteuer: Die makabre Suche nach Chakans Tod. Um seine ewige Ruhe zu finden, muß er sich durch acht Levels schlagen und alle ekligen, übernatürlichen Kreaturen beseitigen. Die Abschnitte sind durch eine Reihe von Toren zu betreten, so daß Ihr sie in beliebiger Reihenfolge betreten könnt.

Chakan kann unterwegs eine Reihe von Waffen sammeln und benutzen, beginnt aber mit zwei Schwertern. Er hält eines in jeder Hand. Steht Chakan still und Ihr drückt das Joypad nach oben, führt der dunkle Kireger ein Saturday-Night-Tänzchen auf mit einem Paar Flammenschwertern fügt er seinen Gegnern mehr Verletzungen zu. Er kann aber auch zwölf alchemische Gebräue verwenden, die vor allem bei größeren Monstern seine Lebenskraft schonen.

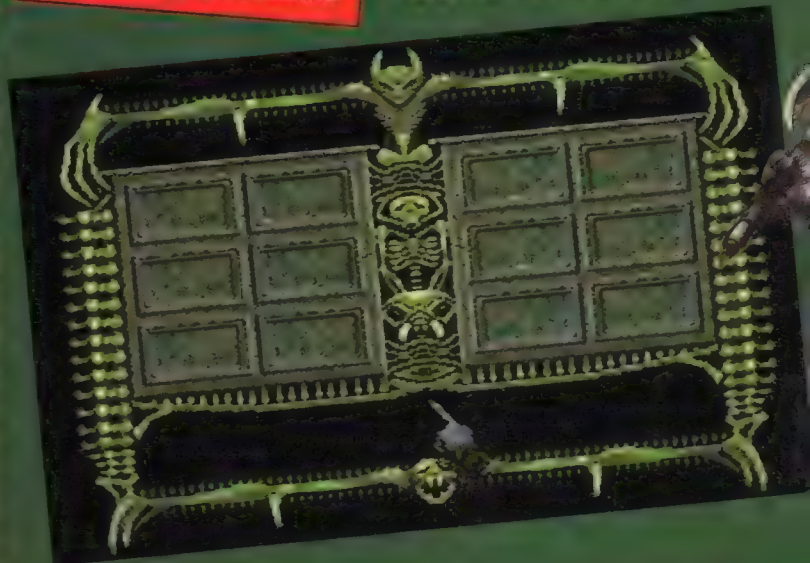
PROTIP



Wenn Ihr in der Luft zweimal den Knopf drückt, werdet Ihr fast ins Nichts geschleudert!

Chakan ist schön beweglich. Er kann Saltos schlagen, Rollen vorwärts und wirbelnde Schwertangriffe ausführen, die seine Gegner nicht nur sprachlos vor Staunen, sondern auch plattmachen.

Jeder Level hat eine andere schön schaurige Hintergrundgrafik. Von verfallenen römischen Bauwerken bis hin zu engen





• Solche breiten Abgründe könnt ihr nur mit Solos überwinden.



• Möchte jemand baden? Natürlich werden jede Menge ungemütlicher Wasserbewohner gleich mitgeliefert. Zum Glück habt ihr ja das Schwert, oder könnt mit großen Sprüngen die Füße trocken halten.



• Dies ist eines der Orte, durch die ihr in die Welt gelangt. Besondere Landschaftsmerkmale: Hohe Plattformen und weite Abgründe.



• "Entschuldigung, haben Sie zufällig Gervatter-Tod gesehen? Er ist lang, hoger und steckt in einem schwarzen Moment (mal, sie wissen, was verflucht ähnlich!)"

(und vermutlich ziemlich muffigen) Verliesen reicht die Palette gruseliger Kulissen. Freunde düsterer Blau- und Grüntöne kommen auf ihre Kosten!

Die Sprites sind von beachtlicher Größe, könnten aber etwas glatter animiert sein. Vielerorts sind Monster dünn gesät, so daß man eine Weile herumlaufen muß, bevor einem etwas vor die Schwerter läuft. Der Sound ist tief hallend und unterstreicht den Gruseltouch des Spiels. Man kann sich den verzweifelten, einsamen Mann auf der Suche nach seiner Ruhe lebhaft vorstellen.

Insgesamt ist Chakan jedoch ein eher durchschnittliches Spiel, weil einfach zu wenig los ist. Wären die Levels nur etwas durchdachter angelegt und gefüllt, hätte das Modul zum Actionrenner werden können. So aber sollte man vor dem Kauf probierspielen. Die morbide Rennerei könnte weniger geübten Spielern gefallen.



CHAKAN: THE FOREVER MAN

SEGA ● DM 119.95 ● MÄRZ

FORMAT 8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN n/v
KONTAKT

Sega ● 040/2270961



AKTION STRATEGIE

GRAFIK 74%

▲ Ordentliche Sprites, Hintergrundgrafik detailliert und stimmungsvoll.
▼ Manche Landschaften sind aber etwas kahl.

MUSIK 71%

▲ Tiefe, unterschwellige Töne lassen die Zähne gehörig klappern!
▼ Doch leider gibt es nicht annähernd genug Soundeffekte.

SPIELABLAUF 73%

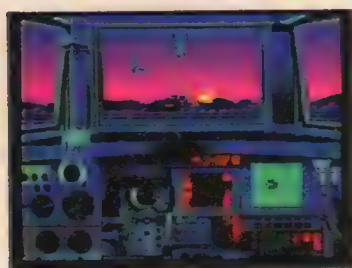
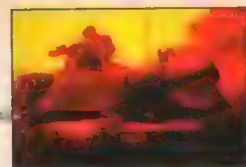
▲ Große Level und abwechslungsreiche Monster...
▲ ...die ihr manchmal erst suchen müßt!

ANFORDERUNG 78%

▼ Acht Level halten schon eine Weile vor.
▲ Danach besteht kein Anreiz, es noch einmal zu spielen.

PROSCORE
76%

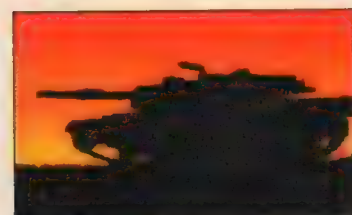
Chakan hätte dank seiner ungewöhnlichen Geschichte ein Klassiker werden können, ist aber leider viel zu zahm, um zu fesseln.



Benutzt den Rauchschirm, um Euch gegen den massiven Widerstand am Levelende zu schützen.



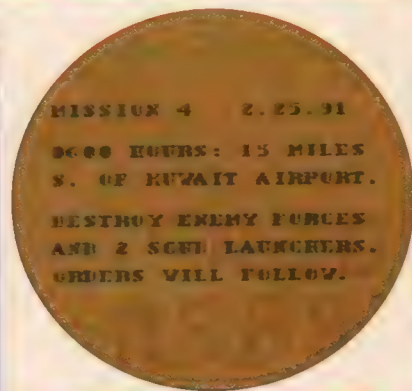
Die detaillierte Karte hält aktuelle Positionen fest. Meidet die minenverseuchten Gebiete.



SUPER BATTLE



Die genauen Angaben erklären Euch alles, was Ihr über den Gegner wissen müßt. Dieser Hubschrauber wird eine große Rolle spielen. Unterschätzt seine Kampfkraft und Wendigkeit nicht!



MEGA DRIVE

Den unerschrockenen Kämpfer für Recht und Öl erwartet eine zu allem entschlossene persische Armee. Wenn Ihr meint, es mit der gesammelten Luft- und Bodestreitmacht des Nahen Ostens aufnehmen zu können, habt Ihr vielleicht das nötige Ego, das zu diesem Unterfangen gehört.

Insgesamt 1900 M1A1 Abrams-Panzer sind im Einsatz, aber Ihr scheint der einzige weit und breit zu sein, der nicht geflüchtet ist. So hat es jedenfalls den Anschein. Wird das Schwermetall Euch gegen den zu erwartenden Ansturm schützen oder verschwendet Ihr nur Steuergelder?

Genug der Trivialitäten, es wird Zeit für den ehrenvollen Einsatz. Schließlich müßt Ihr alleine die Verbündeten vor einer schmachvollen Niederlage bewahren und Euch dabei eine Tapferkeitsmedaille verdienen. Werft Euch in den Tarnpyjama und bereitet Euch auf den Wüstensturm vor.

ine stimmungsvolle Einführung bereitet Euch auf das Geschehen vor. Einladend donnert das Kanonenrohr, man rückt die Kopfhörer zurecht und wiederholt leise murrend seine Konzentrations-Mantras. Ob die Begeisterung anhält?

Ein redseliger Schwarzkopf-Clone tritt auf. Im Gegensatz zum US-Vorbild hat er aber wenig Sinnvolles zu sagen und plaudert kaum aus der Schule. Wichtiger ist das anschließende Briefing - eines von insgesamt zehn. Die erste und dritte Mission beginnen mit einer eindrucksvollen, aber ziemlich nutzlosen Feindübersicht.

Endlich geht es in den Kampfbildschirm. Eure Fahrerkanzel ist detailliert abgebildet. Der erste Einsatz ist eine routinemäßige Such- und Sabotage-Aktion südlich von Kuwait-Stadt. Wenn Ihr zur Karte wechselt, erscheinen drei blaue Panzersymbole. Sie sind Euer Ziel. Um die Spannung zu erhalten, sind sie bei jedem Spielbeginn anders verteilt.

Die Panzersteuerung ist nicht schwer. Angenehm für Profis ist

die hohe Geschwindigkeit des Gefährts, dank der man sich flott ins Getümmel stürzen kann. Es läßt sich aber auch gemächlicher anrollen, damit man sich die fremde Umgebung in Ruhe ansehen und sein Vorgehen planen kann.

Der Beschuß nahender Feindfahrzeuge ist sehr realistisch und gut simuliert. Besonders gut gelungen sind die Hubschrauber und Panzer, die eine Menge einstecken können, bevor Ihr sie besiegt habt. Weniger beeindruckend sind die in der Landschaft verteilten Scud-Raketenwerfer. Obwohl sie grafisch gut geraten sind, stehen sie nur herum und warten darauf, zerstört zu werden.

Super Battletank hat vor allem ein Problem: Trotz durchdachter Szenarien und gut geplanter

Missionen kann sich das Spiel nicht recht entscheiden. Soll es ein Actionspektakel werden, das reinen Nervenkitzel bietet? Oder soll es Strategiefans ansprechen, die auf waschechte Simulationen stehen? Keines von beiden ist recht gelungen und so hängt das Modul irgendwo in der bleihaltigen Mitte.

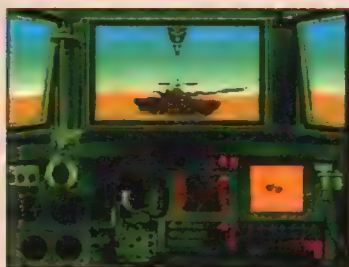
Leider fehlt eine Paßwort-Option, doch dank drei Continues wird das Spiel zumindest für Fortgeschrittene akzeptabel. Die Lebensdauer wird leicht erhöht, und Fans von Kriegssimulationen werden nicht enttäuscht.

Spätere Missionen legen noch einmal zu und arten in in Entscheidungskämpfe aus. Schwer bewachte Festungen leisten erbit-



BATTLE TANK

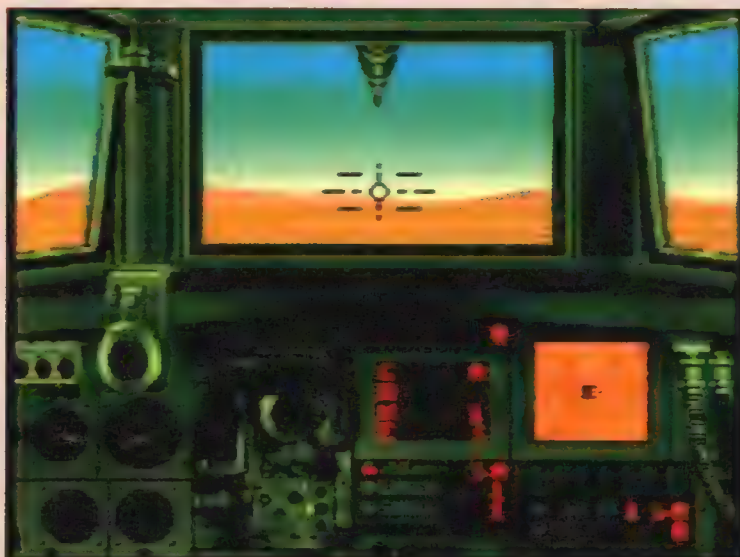
THE GULF



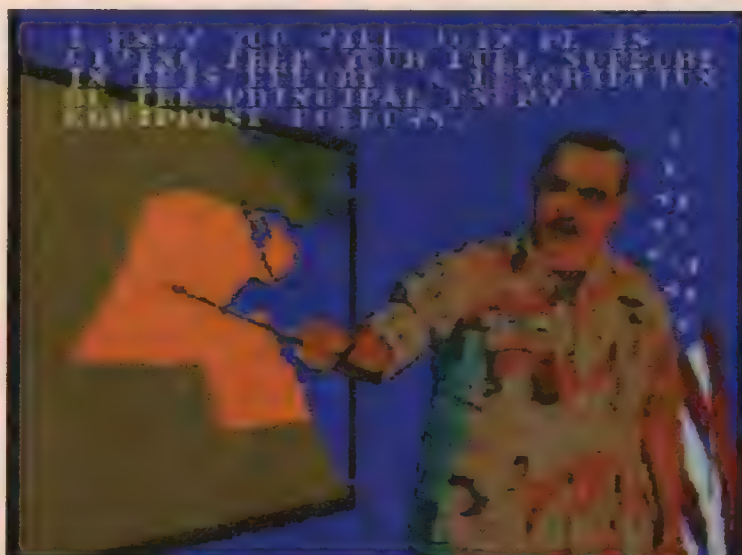
● Gnadenlos bauen sich Feindpanzer vor Eurem Visier auf. Wer hat da überhaupt eine Chance, vorbeizuschießen?



● Auf das Intro folgt die Wahl. Stellt Eure Optionen ein und beginnt die nächste Runde.



● Scheinbar friedlich liegt das erste Kampfgebiet in der Wüstensonne. Begutachtet Eure Waffen und wählt bei der Zielerfassung die richtigen Icons. Wo ging es noch nach Bagdad?



● Euer persönlicher General gibt Euch ein paar gute Worte mit auf den Weg. Glaubt er wirklich, daß der Krieg so viel Spaß macht?



SUPER BATTLE TANK

ABSOLUTE ● IMPORT

FORMAT.....4Mbit
SPIELER.....1
STUFEN.....10
SCHWIERIGKEITSGRADE....1
BESONDERHEITEN.....n/v
KONTAKT

Import



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 68%

▲ Beeindruckende Videosequenzen zwischendurch.
▼ Ansonsten leere, eintönige Landschaften.

MUSIK 64%

▲ Tolles Intro und realistische Sounds...
▼ ...die sich aber leider immer wiederholen.

SPIELABLAUF 48%

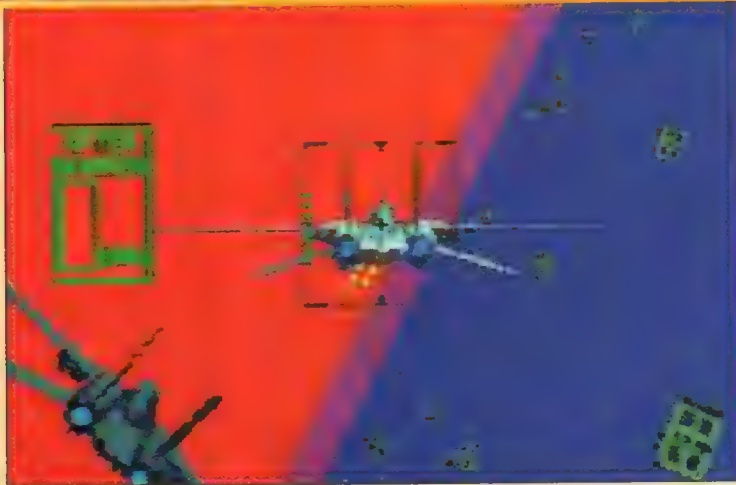
▼ Wenige Steuermöglichkeiten verringern den Spielspaß.
▼ Die Waffenauswahl ist für Paniksituationen ungeeignet.

ANFORDERUNG 50%

▲ Nur Anfängern zu empfehlen.
▼ Die ersten Missionen sind zu einfach, die späteren mit Routine zu bewältigen.

PROSCORE
44%

Super Battle Tank wird den Erwartungen nicht gerecht und wird viele enttäuschen.



Verfluchter Mist! Da habe ich mich ja schön vermanövriert. Wenn Dir der Feind so hart am hinteren Steuerruder hängt, hilft nur noch der Nachbrenner!



Ein Panoramablick auf den feindlichen Flughafen mit den Landebahnen. Leider ändert sich nicht viel an dieser Perspektive, und besonders viel ist auf dem Bildschirm auch nicht gerade los. Gameplay ade, oder was?



Mit dem Nachbrenner legt Ihr normalerweise blitzschnell einige Meilen zwischen Euch und den feindlichen Jäger, aber mit einem Top-Gun-Piloten am Arsch sieht die Sache doch ein wenig anders aus.

MEGA-CD

Afterburner III lockt Euch mit einer farbenprächtigen Verpackung in das Cockpit einer F-14 Tomcat. Hier werden Eure Wunschträume von Dogfights und Top-Gun-Ausbildung endlich pixelierte Wirklichkeit. Schon Afterburner II hat so manchen Gamepro nächtelang wach gehalten und diese Trilogie verspricht nicht mehr und nicht weniger.

Verantwortlich für das Spiel zeichnet CRS, ein relativer Newcomer in der Welt der Mega-CD. Umprogrammierung und neues Styling sollen das Spiel zum einmaligen und aufregenden Erlebnis werden lassen (Hm - ob sich die Werbestrategen wohl ihr eigenes Gewäsch manchmal auch durchlesen?!). Ihr seid der Pilot einer F-14 Tomcat und Eure Mission ist es, ratet mal, jawohl, alles in unmittelbarer Sichtweite dem Erdboden gleich zu machen! Yo, schon wieder ein Spiel ohne jegliche Moralbegriffe. Also, wenn Ihr lieber auf ein unblutiges Vergnügen aus seit... Hände weg von diesem Spiel!

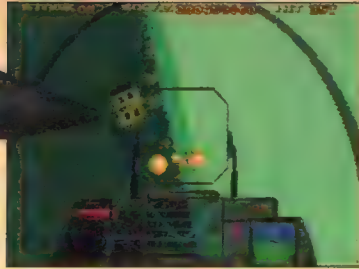
Für den hemmungslosen Rest verspricht Afterburner III eine Menge Action, die selbst abgebrühte Kriegsveteranen mit Herzschrittmacher wieder munter macht!

Obwohl die Mega-CD zweifelsohne zu den besten Erfindungen seit der Entdeckung des Feuers gehört, läßt sich ein enttäuschender Aspekt kaum verschweigen - Fast alle CD-Games werden lauthals von der Werbung angepriesen, ohne diesem selbstverherrlichten Eigenlob auch nur halbwegs gerecht zu werden. Leider sieht es mir, als ob auch dieses Game-Exemplar zu dieser Gattung zählt. Obwohl alle Zutaten für ein Spiel mit Wumm und Furore vorhanden sind, werden die Möglichkeiten nicht einmal andeutungsweise ausgeschöpft. Diese Tatsache spiegelt sich aber NICHT in den Title-Shots und Option-Screens wieder - die sind nämlich echt Spitze! Na ja, die Grafiken sind eher Durchschnitt und lassen das Potential der Mega-CD ungenutzt, aber die allgemeine Atmosphäre gewinnt durch einen absolut fetzigen Soundtrack!

Die Optionen lassen keine Wünsche offen - Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, mehr als zehn unterschiedliche, digitalisierte Soundeffekte allein für den Piloten und jede Menge Optionen für die Waffenbestückung. Aber wenn der Option-Screen verläßt, geht es rapide bergab. Die CD braucht absolut Lichtjahre, um das Programm einzuladen. Weniger geduldige Gemüter als meine Wenigkeit spielen sicherlich nach kurzer Zeit mit dem Gedanken, dem Ladevorgang mit der Faust ein wenig nachzuhelfen.

Wenn das Spiel schließlich eingeladen ist, beginnt die Herausforderung! Die Welt erscheint in echter Simulationstradition - aus dem Cockpit. Natürlich gibt es in einem Hi-Tech-Jäger jede Menge Knöpfe, Tasten und Armaturen, aber leider arbeiten nur wenige davon - ein Beweis für das fehlende Gameplay-Design. An dieser Tatsache stößt man sich im Laufe des Spiels immer wieder. Obwohl





In dichter Entfernung zum Boden zu fliegen macht es leichter, die feindlichen Bodenstationen auszuheben, aber man sollte nicht so tief fliegen, daß man sich in den nächsten Maulwurfshügel bohrt!



AFTER BURNER III



das Prinzip, das dem Spiel zugrunde liegt, eigentlich recht gut gelungen ist, kann niemand tosenden Beifall erwarten, wenn ich zwanzig Level durchgespielt habe, die sich nur in Kleinigkeiten voneinander unterscheiden. Langeweile ist also vorprogrammiert!

Die Steuerung ist begrenzt, spricht aber gut an. Es gibt nur zweieinhalb Geschwindigkeiten - schnell, langsam und andere Fighter abschießen, was ja wohl nur als halbe Geschwindigkeit gelten kann. Es gibt keine Wahl der Waffen, keine Höhenanzeige und kaum eine Warnung vor herannahenden Gefahren. Abfangraketen scheinen aus dem Nichts zu kommen und das Ausweichen auf derartig kurze Entfernung ist fast unmöglich!

Wenn in diesem Spiel etwas Lob verdient, sind es die Soundtracks. Deren Qualität kann sich ohne weiteres mit einer normalen CD messen. Die Soundeffekte und digitalisierten

Sprachfetzen lassen ebenfalls nichts zu bemängeln. Leider paßt die Musik für europäische Ohren überhaupt nicht zum Spiel. Da gibt es beispielsweise Techno-Samples und einen dumpfen Bass, der bis in den Magen durchschlägt, wie gesagt, besser für eine Autobahnfahrt im Cabrio geeignet als für einen Flugsimulator.

Falls es etwas gibt, was dieses Spiel aus der Breddoille retten könnte, sind es die Grafiken, aber auch hier ein fettes Denkste! Die Grafiken sind eng an Simulatorspiele wie F-22 angelehnt, aber damit hat es sich auch schon. Für eine Mega-CD, die ganz andere Datenmengen handhaben kann, eine mehr als magere Ausbeute.

Ein Wort zur Ehrenrettung. Obwohl die Grafiken nur Durchschnitt sind, Animation und Geschwindigkeit sind makellos gelungen, manchmal kommt sogar ein richtiger Geschwindigkeitsrausch



auf. Auch die Sequenzen rollen ruckfrei ab - ein Merkmal, das in vielen anderen Flugsimulatoren leider immer noch fehlt.

Wenn Ihr auf gehimlose Shoot'em-Ups steht, liegt Ihr mit diesem Spiel voll im Trend. Pfeift Ihr Euch aber normalerweise lieber ein gehaltvolles Gameplay rein, laßt bloß die Finger von diesem Spiel, sonst macht sich schnell die große Langeweile breit.



AFTER BURNER III

CRS • IMPORT

CD ZUGRIFF.....langsam

SPIELER.....1

STUFEN.....40+

SCHWIERIGKEITSGRADE....3

BESONDERHEITEN.....n/v

KONTAKT

Import



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 50%

▲ Zügig ablaufende Animation und ruckfreie Intro-Screen.

▼ Die Hintergründe bieten wenig Detail, eine gedankenlose Unterlassungssünde.

MUSIK 90%

▲ Die Soundtracks sind Spitze und besitzen höchste Klangqualität.

▲ Digi-Samples und Soundeffekte sind ebenfalls brillant und heben den Spielwert ein wenig.

SPIELABLAUF 55%

▲ Geschworene Fans von Fight-Blaster-Spielen fühlen sich sofort im siebten Himmel.

▼ Aber für den Rest der Welt ist das Spiel zu repetitiv und langweilig.

ANFORDERUNG 70%

▲ Die ersten Level sind das Training für die späteren Missionen, aber viel zu leicht.

▼ Spätere Level sind zu schwierig und frustrierend.

PROSCORE
55%

Ein unterdurchschnittliches Spiel, das auf der Mega-CD völlig fehl am Platze ist, besonders wenn der Ladevorgang zehnmal länger als bei einem gewöhnlichen Modul dauert.

ARIEL THE LITTLE MERMAID

Ursula, die böse Seehexe Im Unterwasserreich hat einen üblen Plan ausgeheckt und verwandelt zahllose

Meeresbewohner in traurige kleine Polypen, die sie dann einsperrt. Schlimmer noch, sie verhext sogar friedliebende Seekreaturen, damit diese ihre magischen Exkursionen bewachen, während Ursula ein Mitglied der königlichen Familie entführt. Die noch in Freiheit befindlichen Meeresbewohner haben alle Hoffnung aufgegeben, da tauchen plötzlich Ariel, eine junge Meerjungfrau, und ihr Vater Triton auf, um den Bewohnern ihres Königreiches zu helfen.

Das Spiel ist eine leicht gestutzte Version von Ecco, bei der Ihr wahlweise in die Rolle von Ariel oder Triton schlüpfen

dürft. Ariel benutzt ihre wunderhübsche Stimme, um die Meeresbewohner vom Zauberbann zu erlösen, während Triton Feuerbälle und Blitze schleudert, um seine Untertanen zu befreien. Ihr müßt Euren gewählten Charakter durch die gigantischen unterseeischen Level führen und dabei alle eingesperrten Meeresbewohner befreien. Dabei dürft Ihr Euch allerdings nicht von den verhexten Untertanen Ursulas erwischen lassen. Schließlich steht Ihr der bösen Zauberin gegenüber, um Euer Königreich und seine Einwohner für immer aus Ursulas Bann zu lösen.

Auf Eurer Suche könnt Ihr Euch mit allen möglichen Fischen anfreunden, die Euch dann in Eurer Mission helfen. So gräbt der Digger-

Fisch verborgene Schätze frei, die Flunder bewegt Felsbrocken und andere Blockaden, während Sebastian für kurze Zeit als Schutzengel über Euch wacht.

Eure Suche wird ständig von anderen Kreaturen wie Krabben, Muscheln oder Seetang gestört und selbst ein Haifisch versucht, sich ein gutes Stück von Euch zu sichern. Ein Treffer kostet Euch wertvolle Lebensenergie, die Gott sei Dank aber durch Herzen am Meeresboden wieder aufgefrischt werden kann.

Die Grafiken sind groß, klotzig (nein, nicht großklotzig) und hübsch bunt. Die Animation der Spielfiguren und das Scrolling ist clever und völlig ruckfrei realisiert. Die Musik hat einen herzlichen, unterschwellig Disney-Stil, während die wenigen vorhandenen Soundeffekte mit Okay

abschneiden. Wie bereits erwähnt ist dies eine speziell für Kinder zurechtgeschneiderte, adaptierte Version von Ecco. Trotz der vier Level ist für reichlich Unterhaltung gesorgt, eine willkommene Abwechslung insbesondere für die jüngeren Spielanfänger.

ARIEL

SEGA • DM 99.95 • FEBRUAR

GRAFIK 74%
MUSIK 78%
SPIELABLAUF 76%
ANFORDERUNG 79%

PROSCORE

Ein spitzenmüßiges Entdeckerspiel, das die Jüngeren auch für längere Zeit beschäftigen kann.

79%

MEGA DRIVE



Baloo und Kit führen eine kleine Boot- und Frachtfirma mit einem einzigen Flugzeug. Eines Tages hören sie von einem Wettbewerb, für den Ladungen von neun exotischen Orten rund um die Welt abgeholt werden sollen; sie müssen allerdings gegen ein Zeitlimit und andere Wettbewerbsteilnehmer arbeiten. Der Preis: Ein äußerst günstiger Vertrag, der ihre Firma "Higher for Hire" für die nächsten paar Jahre finanziell gut im Rennen halten sollte. Da ist nur ein kleines Problem: Um ihren Rivalen Shore Khan zu besiegen, müssen sie das Rennen in 7 Tagen beenden!

Talespin kann in ein- oder zwei Spieler Modus gespielt werden. Die Spieler kontrollieren eine der beiden Figuren und helfen sich gegenseitig, die vielen Probleme zu überkommen, denen sie in jeder Stufe gegenüberstehen.

Talespin kommt in zwei Abschnitten: Der Plattformabschnitt auf dem Boden, indem Du nach der nächsten Ladung suchst, die Du liefern sollst, und den "Luftabschnitt", in dem Du zwischen den Ladungen hin- und herfliegst. Auf dem Bodenabschnitt begegnest Du allen

möglichen wilden und nicht so wilden Charakteren, die Dich aufhalten wollen. Baloo stößt alles, was sich ihm in den Weg stellt, mit seinem Bauch zur Seite, während Kit sein Katapult wie ein Maschinengewehr benutzt. Im Luftabschnitt fliegt Baloo ein großes, gelbes Wasserflugzeug namens Sea Duck. Es ist mit einer Fellspritze bewaffnet, das die feindlichen Propeller verklebt und sie wie Backsteine aus dem Himmel fallen läßt. Kit fliegt einen kleinen Airfoil und wird von seiner Wurfscleuder unterstützt. In ihren neuartigen Transportmitteln, mußt Du Baloo und Kit heil und ganz zu Orten wie Italien, San Francisco, Ägypten und Indien bringen.

Die Grafik ist für ein Plattformspiel etwas mickrig geraten und das Spiel hätte sehr viel besser wirken können, wenn die Sprites größer und die Hintergründe etwas interessanter gestaltet worden wären. Der Sound ist mittelmäßig. Niedliche Melodien, aber langweilige Soundeffekte verbessern die Atmosphäre auch nicht gerade.

Dieses Spiel ist ziemlich mittelmäßig und hat nicht viel Neues zu bieten, aber wenigstens gibt es eine Zwei-Spieler-Option, was in dieser Welt der Ein-Spieler-Games ja etwas wert sein muß.

TALESPIN

SEGA • DM 99.95 • FEBRUAR

GRAFIK 72%
MUSIK 68%
SPIELABLAUF 70%
ANFORDERUNG 70%

PROSCORE

Mit jeder Menge farbenfroher Szenen und einem Zwei-Spieler-Modus ist dieses Spiel etwas für Zeichnertrick-Fans und Plattformfanatiker.

71%

MEGA DRIVE



GAME GEAR

STREETS OF RAGE

SEGA ● DM89.95 ● FEBRUAR

FORMAT.....2Mbit
 SPIELER.....2
 STUFEN.....5
 SCHWIERIGKEITSGRADE....1
 BESONDERHEITEN.....3/4
 KONTAKT

Sega ● 040/2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

77%

▲ Farbenfrohe Hintergründe halten Dein Interesse gefangen.
 ▼ Die Haupt-Sprites sind zu klein und oft kaum sichtbar.

MUSIK

72%

▲ Die Atmosphäre ist durch eine orientalische Melodie bestimmt.
 ▼ Die Spot-Effekte sollten realistischer sein, wenn Du getroffen wirst.

SPIELABLAUF

90%

▲ Der von Dir kontrollierte Kämpfer kann unter mehreren Bewegungsarten wählen.
 ▲ Jede Menge Gegenstände können von dir eingesammelt werden.

ANFORDERUNG

84%

▲ Langlebigkeit ist auf jeden Fall großgeschrieben, mit sehr wenigen Continues.
 ▲ Mit den verschiedenen Schwierigkeitsstufen bleibt die Mission immer eine Herausforderung.

PROSCORE
86%

Ein anständiges Spiel, das Beat'em Up - Fans gefallen wird und bestimmt eine sehr populäre Game Gear-Version.

PROTIP

Während Du den zweiten Wächter bekämpfst, greife ihn wiederholt mit einem "Negerden Trick" an, um der Flamme auszuweichen. Wiederhole diese Prozedur, bis Axel er am Boden ist, um ihn zu töten.



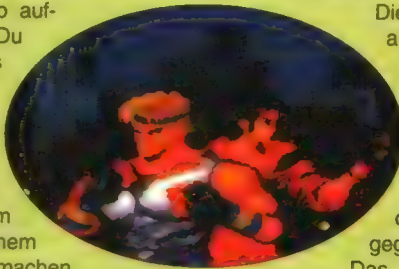
Der erste Eindruck ist nicht besonders toll. Der Hauptunterschied zwischen der Original-Mega Drive-Version und dieser ist, daß nur zwei anstelle von drei Figuren zur Wahl stehen.

Glücklicherweise ist ein Zwei-Spieler Link-up-Modus mitenthalten, so daß Du zwischen Axel und Blaze wählen kannst.

Wenn die Intro anhört, wählst Du Deine Figur aus und beginnst die erste Runde. Die Sprites scheinen viel zu klein zu sein, um das Spiel zu einem Vergnügen zu machen, aber die relativ lange und anspruchsvolle erste Runde sind eine angenehme Überraschung. Vom Spiel ist wenig verlorengegangen und die Gegner sind sicherlich so schwer zu schlagen wie immer.

Während man sich durch die generell ziemlich langen 5 Runden arbeitet, begegnet man einer Vielzahl von Spezial-Gegenständen, die nur darauf warten, eingesammelt zu werden, wie z. B. ein tödliches Messer oder ein sehr origineller Pfefferstreuer. Die One-Up und Continue und Continue-Bonusse sind nützlich, aber nicht sehr häufig.

So wie bei den anderen Beat'em Ups kannst Du bald nicht mehr abwarten, herauszufinden, was um die nächste Ecke passiert. Es ist auch eine Herausforderung, zu entdecken, wieviele Feinde Du umlegen kannst, ohne ein Leben zu verlieren und dieses Spiel hat sicherlich jede Menge zu bieten.



Die Mission endet am Syndikat Hauptquartier, wo auch eine angenehme Änderung in der Landschaft stattfindet, wo Du dem Endgegner gegenübertrittst.

Das Enttäuschendste an Streets of Rage ist, daß Leute, die Denkspiele mögen andauernd hoffen, daß etwas anderes passiert. Das passiert zwar nicht, aber darum geht es ja auch gar nicht. Wenn Du ein Beat 'em Up willst, könntest Du kein besseres finden.



Hier zeigt es sich, wer ein Mann und wer ein Knäblein ist, besonders dann, wenn die Wächter auf dem screen erscheinen und versuchen, Dir das Leben schwer zu machen.



Das hochgelobte Super Beat'em Up hat zu guter Letzt das Game Gear erreicht. Streets of Rage war ein sehr erfolgreich auf dem Mega Drive, wird es auf der tragbaren Version denselben hohen Standard erfüllen?

Wegen der großen Nachfrage hatte ich schon hohe Erwartungen. Wie in allen Beat'em Ups besteht Deine Aufgabe darin, Dich von Level zu Level zu arbeiten und dabei alles zusammenzuschlagen, was sich Dir in den Weg stellt. Eigentlich ganz einfach, aber vielleicht hat Streets of Rage ja etwas Neues und Originales zu bieten...Für diejenigen, die die Handlung nicht kennen: Du hast die Chance, einen von zwei jugentlichen Polizisten zu kontrollieren. Wie sich später in der Geschichte herausstellt, haben sich die beiden entschieden, ihre verfrühte Pensionszeit damit zu verbringen, der schikanierten Bevölkerung beizustehen.

Du bist angeworben worden, sie in ihrer gefährlichen Mission, den Leuten ihre Stadt wiederzugeben, zu unterstützen. Wird es ihnen gelingen?

GAME GEAR

pro TIPS

**MEGA
DRIVE**

Bereite Dich auf eine Tips-Explosion vor! Diesen Monat bringen wir Euch 22 Seiten voller Super-Tips für Eure Sega-Konsole. Wir machen uns über Sonic 2 auf dem Mega Drive her; für Besitzer eines Master Systems haben wir die Gesamtlösung für Prince of Persia aufgezeichnet.

Außerdem in dieser Ausgabe: Tips und eine ausführliche Anleitung zum brillianten Midnight Resistance auf Mega Drive.

Nur SegaPro bringt Euch jeden Monat diese Art der "Spielberichterstattung"! Zu Beginn findet Ihr auf den nächsten beiden Seiten die Tips, die Ihr eingesendet habt - und wenn Ihr genau hinseht, werdet Ihr entdecken, wie Ihr Software für Euer Sega-System gewinnen könnt. Genug geredet... hier kommt die Tips-Explosion!!

Batman	58
Bulls vs Lakers	58
Chuck Rock	58
Desert Strike	59
Dragon's Fury	58
Krusty's Super Fun House.....	59
Midnight Resistance	68
Road Rash	59
Sonic the Hedgehog 2	64
Thunderforce IV	58
Taz Mania	58

**MASTER
SYSTEM**

Chuck Rock	58
Donald Duck	59
Prince of Persia.....	72

**GAME
GEAR**

Ax Battler	59
Chuck Rock	58
Ninja Gaiden	59
Sonic the Hedgehog 2	59

THUNDER- FORCE IV

Action Replay Codes

FF800A0001 = Lichtstrahl
FF80040001 = Schutzschirm
FFF2DD00FF = Alle Waffen verfügbar
FF80030001 = Klaue
S.Pabst, Mülheim/Ruhr



BATMAN

Level 1

Ihr besiegt den Endgegner, indem Ihr Euch ca. 2 cm vor ihn stellt. Macht nun ein Salto. Sobald Ihr hinter dem Endgegner aufgekommen seid, schlägt Ihr ein- oder zweimal zu. Wiederholt das etwa 10mal und er macht sich vor Angst in die Hosen. Rechts neben dem ersten Schacht werdet Ihr ein Bonusleben finden. Klettert hinunter in den Schacht. Wenn Ihr Euch auf der dritten beweglichen Plattform befindet, drückt einmal den C-Knopf und orientiert Euch weiter nach unten. Das Extraleben ist nun wieder an Ort und Stelle. Kämpft Euch mit den aufwärts schwebenden Plattformen bis zum Ende des Schachts durch. Fahrt nach oben, besiegt den dort lauern- den Gegner und hebt dann das Bonussymbol auf, springt nun immer wieder auf die oberste Plattform im Schacht, fährt ein kurzes Stück nach unten und springt wieder herauf. Das Bonussymbol taucht plötzlich wieder auf; den Vorgang wiederholt Ihr, bis Ihr wieder 99 Schüsse habt. Nachdem Ihr im zweiten Schacht die neunte Plattform erreicht habt, seht Ihr einen Axtwerfer und dahinter 5 Baterangs. Versucht nun, den Bösling schnellstmöglich zu erledigen, um an die kostbaren Extras zu gelangen. Hüpf wieder auf die neunte Plattform und wartet dort, bis sie einmal hoch und wieder hinuntergefahren ist. Sobald Ihr jetzt aus dem Schacht springt, wartet eine kleine Überraschung auf Euch...

Level 2

Haltet Euch in diesem Abschnitt mit Eurem Batmobil am besten in der oberen linken Ecke auf. Jetzt heißt's: Dauerfeuer! Hebt Euch die Raketen lieber für die schwereren Gegner,

wie Panzer, auf. Um nicht mit den mienenlegenden Fahrzeugen in Berührung zu kommen, fährt Ihr diesen immer so nahe wie möglich vor der Nase herum. Eure übriggebliebene Rakete benutzt Ihr am besten beim Endgegner. Seid auf der Hut und verliert die Bordkanone des Gegners nicht aus den Augen. Um den Streuschüssen zu entgehen, positioniert Ihr Euch am besten am unteren Bildschirmrand. In der folgenden Sequenz müßt Ihr die oberste Plattform erreichen. Laßt nach rechts, so daß Ihr von der Plattform herunterstürzt. Im freien Fall leicht nach rechts steuern, um



ziemlich weit unten drei Extraleben zu ergattern. Ihr müßt Euch jedoch damit abfinden, daß Ihr beim Sturz in den Abgrund eines Eurer gerade erhaschten Leben sofort wieder verliert. Dafür könnt Ihr den Vorgang beliebig oft wiederholen. Über den Dächern von Gotham City könnt Ihr relativ leicht überleben, wenn Ihr Euch in der rechten unteren Ecke aufhaltet. habt Ihr die Hubschrauberformationen überstanden, solltet Ihr Euch erst einmal die Zusatzrakete im unteren Drittel des Bildschirms schnappen. Mit diesen wirklich nützlichen Raketen könnt Ihr Euch die wirklich tödlichen Giftballons vom Leibe halten. Der letzte Level - die Kathedrale - ist mit Sicherheit der schwierigste des ganzen Batman-Games. Selbst hartgesottene Batman-Spieler kommen hier nicht ohne weiteres durch.

Der Joker

Wenn der Joker erscheint, wartet Ihr auf seine erste Bewegung. Aus sicherer Entfernung beschießt Ihr ihn mit den Baterangs. Der Joker benutzt 2 Hauptwaffen. Duckt Euch bei seinem langläufigen Gewehr oder springt über seinen Flammenwerfer. Mit dem



Kniesprung solltet Ihr außer auch dieses schwierige Problem meistern.
Torsten Hartmann, Nürnberg

DRAGON'S FURY

Es ist möglich, die maximale Kugelzahl von 98 + 1 im Shooter zu erreichen, indem man mit der Chance-Kugel, die man mit etwas Glück erhält, alle 109 Zauberer abschießt.

Um an die 1 Milliarde Punkte zu kommen, empfehle ich, während des Spiels ab und zu an die Start/Pause-Taste und danach die A-Taste für das derzeitige Passwort zu drücken.

Nun ist das aktuelle Passwort gespeichert. Danach kann das Spiel mit der Starttaste fortgesetzt werden. Wenn nun eine Kugel verloren gegangen ist, kein Problem! Reset-Taste an der Konsole betätigen und neues Spiel mit dem noch gespeicherten Passwort beginnen. Die Kugelzahl bleibt erhalten, aber der Punktestand kann so gesteigert werden.

Zuletzt noch das Passwort, um zur Final Stage zu kommen:
K T C L A E 8 E B 9.

Ingo Hofmann, Minden

BULLS VS LAKERS

Wolltet Ihr schon immer mal dem Gegner beim Anspiel den kleinsten Spieler als Center verpassen? Oder den Gegner mit Spielern, die den FTG - Wert 1 haben, spielen lassen?

Dazu müsst Ihr nur bei einem Time-Out oder bei einer Substitution mit dem C-Knopf von Eurer Aufstellung in die des Gegners wechseln, um ihm nun mit dem A-Knopf die Spieler zu "verpassen", die Ihr wollt. (Dieser Trick funktioniert nur im 2Player COOP Modus).

Tobias Hildenbrand, Ostersheim

THE LUCKY DIME CAPER

Nördliche Wälder

Etwa in der Mitte lauern ein paar Biber. Diese pusten ein Blatt nach oben; das unter Donalds Gewicht jedoch nach unten sinkt. Wartet, bis es an der höchsten Stelle ist, springt drauf und weiter.

MASTER
SYSTEM

Bär

Plaziert Donald direkt vor das wiederliche Zotteltier und schlägt drauf; lauft mit, wenn er versucht, abzuhaufen.

Der amerikanische Wald

Wenn die zweite Schildkröte auf Euch wartet; auf den Baum springen; dort ist ein Leben. Danach von links auf die Schildkröte fallen lassen.

Löwe

Am linken Bildrand postieren, warten, bis er angerannt kommt; dann auf ihn springen; sobald er steht, dieses wiederholen.

Die Änden

Im Tempel gibt es 2 Statuen, die Feinde werfen. Dort kann man sehr viele Extras sammeln.

Statue

Den Steinen ausweichen, hochspringen und die Statue schlagen.

Die tropischen Inseln

Am besten langsam durch den Level kämpfen.

Erster Rabe

Wenn er Bomben geworfen hat, stößt er ab. In diesem Moment von der gegenüberliegenden Plattform auf ihn springen. Das mehrmals wiederholen.

Pyramiden

Sobald Ihr einen Hammer habt, geht in die Schatzkammern.

Zweiter Rabe

Den fallenden Noten ausweichen; der Riesenschlange auf den Kopf springen, wenn sie aus dem Korb kommt. Warten, bis der Rabe nahe genug herangekommen ist; springen und schlagen; dieses wiederholen.

Südpol

Nie im Gegenwind über Abgründe springen. Bei der ersten Abzweigung den unteren Weg nehmen; bei der zweiten Abzweigung den rechten.

Dritter Rabe

Den Eisblock zerschlagen. Wenn der Rabe hinabstößt, schlagen. Wiederholen.

Gundels Schloss

Bei der ersten Abzweigung den rechten und bei der zweiten den unteren Weg wählen. Es ist zwar gefährlich; gibt aber viele Extras.

Gundel Gaukeley

Wenn sie Blitze wirft, links in die Ecke ducken. Danach warten, bis sie Bomben wirft und die Bomben am Boden sind. Schnell nach rechts laufen; hochspringen und auf die Kristallkugel schlagen. Dasselbe auf der rechten Seite wiederholen.



TAZ-MANIA

Bei Tazmania kurz vor dem Erscheinen des Titelbildes (nachdem Taz das S verspeist hat), auf beiden Control Pads A, B, C + Start gleichzeitig drücken. Wenn ein Klingelton ertönt, habt Ihr es richtig gemacht. Nun Start drücken. Drückt Ihr nun während des Spiels Pause und dann den Knopf C, so erscheint ein Zahlencode. Wenn Ihr jetzt A, B, C zusammen-drückt, kommt Ihr in den nächsten Level.
R. Kaiser, Nürnberg



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Als Passwort SMAILLIW eingeben. Schon kann man alle Level anwählen.



DESERT STRIKE

Passwörter

Level 2: VQJJEKJ

Level 3: ALHKH2S

Level 4: EEIPTRL

Alle Tips von Felix Triepel, Dörverden



ROAD RASH

Hier ist ein kleiner Führer durchs Motorradrennen Road Rash. So kommt Ihr am schnellsten zur Traummaschine "Diabolo 1000":

NINJA GAIDEN

Passwörter:

Level 1: LEGND

Level 2: NINGA

Level 3: GIDEN

Level 4: ORGON

Level 5: SWORD

von Andreas Kaster, Bingen



SONIC 2

Wenn nach dem Einschalten nach der Sega-Schrift das Logo mit Tail, dem Fuchs, erscheint, müßt Ihr die beiden Knöpfe und die Strattaste gleichzeitig drücken und gedrückt halten. Wenn nun das zweite Logo erscheint, müßt Ihr die D-Taste schnell entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn kreise. Wenn das Klingelzeichen ertönt, alle Knöpfe loslassen! Dann auf die Starttaste drücken.

Nun erscheint ein Menü mit dem man sich alle beliebigen Level aussuchen kann. Das Spiel wird von Knopf 2 gestartet.

Stefan Reubelt, Schönaun



AX-BATTLER

Passwörter

Firewood: BHFD-PLJG-PJIB-IMCA

Turtle Village: GJMI-NKIA-IHGI-ESKL

Sandmarrow: GIAL-IIIEH-AHHB-CDNM

Holmstock: NJEA-MNCO-MOKJ-MGCC

Brookhill: NCDN-GPPN-AMKH-PIGL

North Valley: BMOC-MIFE-EOOC-NBOK

Level 1

Dieser Level ist noch recht einfach. Spart einfach, bis Ihr das "Kamikaze" - Bike kaufen könnt. Auf keinen Fall solltet Ihr Euch das "Banzai" - Bike leisten, es ist im 2. Level von Nachteil.

endlich das Diabolo 1000 kaufen. Danach kommen noch 2 harte Level!

Probiert auch mal folgende Passwörter:

3444101M590

NV8UC3QS812



Und mit diesen beiden Wunderdingen bekommt Ihr gleich die Teufelsmaschine:

1151102881

001E01UJFS

Ronny Valdorf, Chemnitz

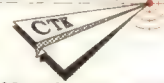


KOSTENLOSE SPIELE!

Der Gewinner des Tips des Monats gewinnt ein Modul seiner Wahl!

Schreibt an: **SegaPro**
Lesertips, Postfach 101 905,
W-4630 Bochum 1.

COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2 - 4
2350 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE deutsch

Grundgerät MD (16 Bit) ohne Spiel inkl. 1 Control Pad	DM 199,00
Grundgerät MD (16 Bit) inkl. 2 Control Pad + Sonic the Hedgehog	DM 269,00
Magnum Set	DM 360,00

SOFTWARE deutsch

Chiki Chiki Boys	DM 112,00
Home Alone	DM 91,00
Road Rush II	DM 112,00
Streets of Rage II	DM 91,00
Terminator II	DM 112,00

ZUBEHÖR deutsch

Extension Cord	DM 9,00
Mega Fire Control Pad	DM 46,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

Grundgerät MS II (8 Bit) inkl. Alex Kidd I + 1 Control Pad	DM 140,00
Grundgerät MS II Plus X inkl. Alex Kidd I + Sonic the Hedgehog + 1 Tennisspiel + 2 Control Pads	DM 190,00

SOFTWARE deutsch

George Foremans K.O. Boxing	DM 81,00
G.P. Rider	DM 81,00
Mickey Mouse II - Land of Illusion	DM 81,00
Strider II	DM 81,00
Speedball II	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch

Control Pad	DM 19,00
Infrared Joypad	DM 73,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

Grundgerät GG Plus inkl. Sonic the Hedgehog und Netzteil	DM 290,00
Grundgerät GG 4 Fun inkl. 4 Spiele	DM 240,00

SOFTWARE deutsch

Ariel - Die Meerjungfrau	DM 81,00
Home Alone	DM 81,00
Simpsons	DM 81,00
Super Off Road	DM 81,00
Talespin (Käp'rn Balloo)	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch

Wide Gear	DM 36,00
Master-Gear-Converter	DM 44,00
TV-Tuner	DM 189,00

IHRE VORTEILE

- Top - Preise !!!

- Ausschließlich deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard-+Software
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr
- Versandkosten pro Zusendung DM 5,95
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie kostenlos anfordern können

- Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial, die Umwelt zu schonen.
- Alle vorliegenden Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

proTIPS

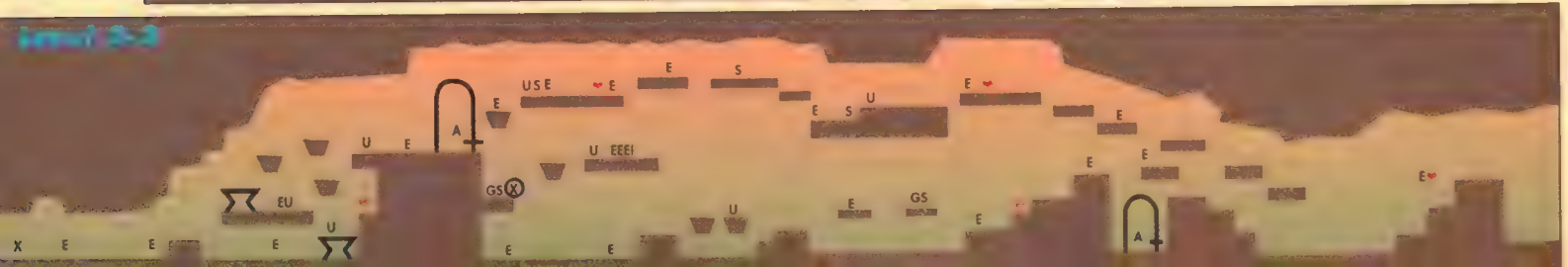
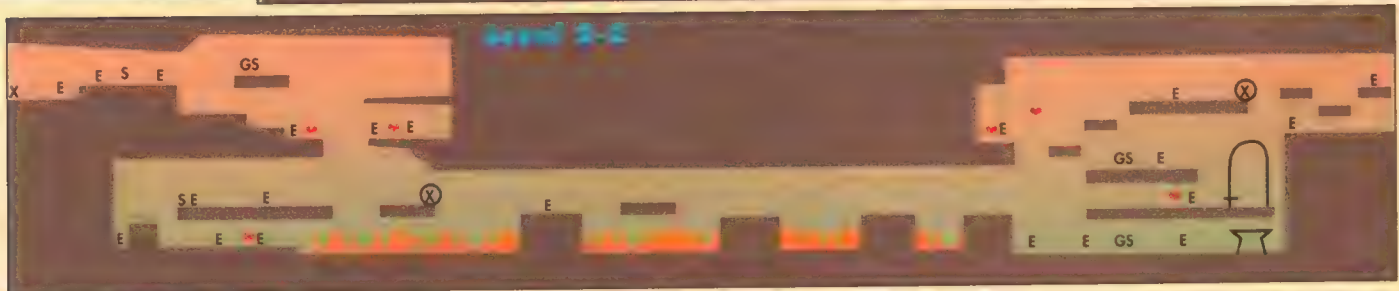
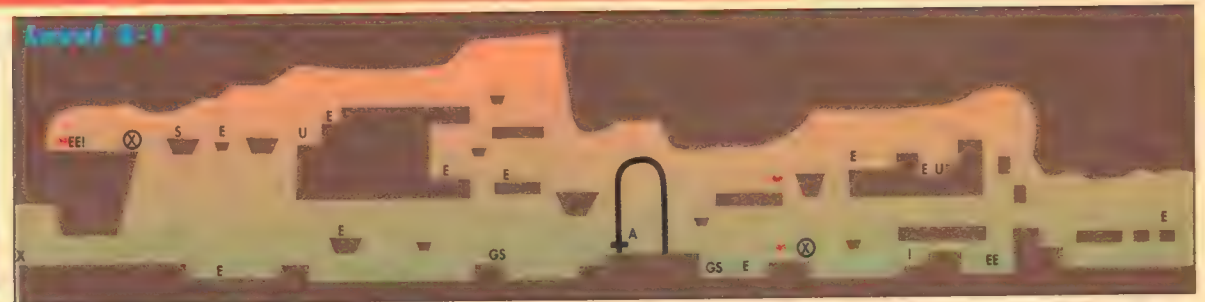
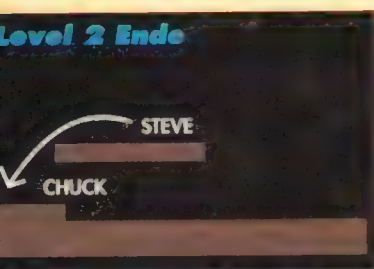
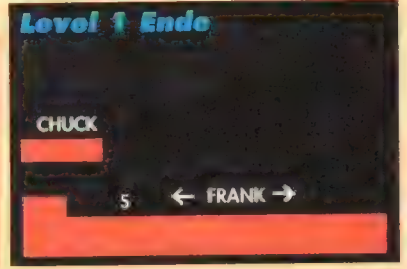
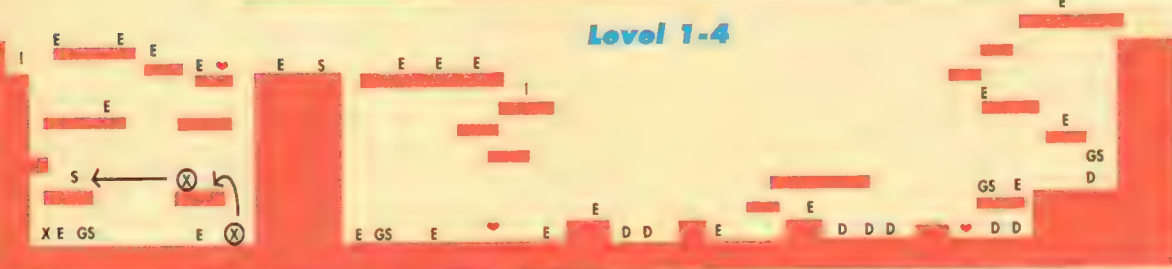
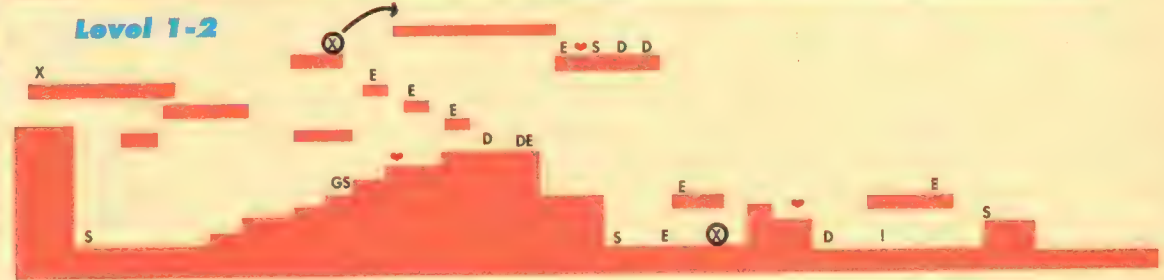
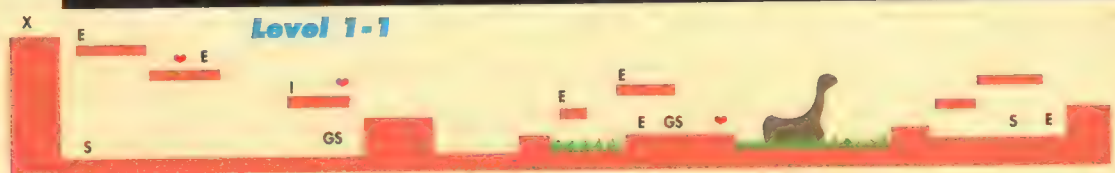


Diese eindrucksvolle Lösung für Chuck Rock kommt von Peer Schader aus Seeheim. Wir drucken hier die ersten beiden Level ab, die letzten drei könnt ihr in unsrer Mai-Ausgabe finden.
Na, ist das Hingabe oder was?

LEGENDE

- E = Extra (Punkte)
- ♥ = Energie
- ! = 10,000 Punkte-Bonus
- S = Stein
- GS = Großer Stein

- ⊗ = Sauvier, die Chuck helfen (wipp – kroko, Trampolin-sauvier)
- D = Dovnen
- X = Start
- A = Aufzug
- U = Unbesiegbarer Gegner





V **AUSGABE 7** orschau

Im nächsten SegaPro bringen wir Reviews über folgende Spiele:
Sunset Riders, Make My Video, Tecmo Soccer, Evander Holyfield Boxing, Super Kick Off, James Bond, Superman, Sherlock Holmes, Wonder Boy IV, G-LOC, Ariel, Another World, Chakan, Batman vs Joker, PGA Golf II, Hook, Batman Returns, Humans, Monopoly, Cluedo, Chuck Rock, Out Run 2019 und viele mehr.

Außerdem haben wir für Euch die konkretesten Anleitungen zu allen Sega Mega Drive, Master System und Game Gear-Spielen.

**Die siebte Ausgabe von SegaPro ist vom 28.
Mai an beim Zeitschriftenhändler erhältlich.**

ZU GEWINNEN

Drei Mega-Pr



Ein Mega Drive Magnum Set

inklusive Sonic The Hedgehog, Super Hang On, Columns und World Cup Italia.

Ein Game Gear Fun Set

inklusive Columns 2, Smash Tennis, Rally Challenge und Penalty Kickout.

Ein Master System + X Set

inklusive Sonic The Hedgehog, Alex Kidd und Tennis Ace.

Segas neue Sets bieten jedem potentiellen Sega Konsolen-Käufer viele Möglichkeiten, vom Standard-Set bis hin zu den neuen Sets, die wirklich etwas fürs Geld bieten und das gesamte Sega-Sortiment umspannen, einschließlich bis zu vier der meistverkauften Spiele.

Das neue Mega Drive Magnum-Set beinhaltet die neueste 16-bit Konsole mit 2 Kontroll-Pads und bis zu vier Spielen, angefangen mit Sonic The Hedgehog; außerdem das brillante Motorradrenn-Spiel Super Hang On, das Rätsel-Spiel Columns, nicht zu vergessen das gallante World Cup Italia. Jedes dieser Games ist schon jetzt ein Klassiker. Mit dem neuen Game Gear Fun Set kommen auch vier Spiele, wie Columns 2, eines der besten Puzzle-Spiele und jede Menge Sport in Smash Tennis, Rally Challenge und dem großartigen Penalty Kickout.

Im Master System + X-Set sind zwar nur drei Spiele enthalten, aber Qualität zählt mehr als Quantität, oder? Wer könnte schon etwas gegen Sonic The Hedgehog, Alex Kidd und Tennis Ace einwenden? Wir jedenfalls nicht! Sega geben jedenfalls demjenigen SegaPro-Leser, der die folgenden Fragen korrekt beantworten kann, die Chance, einen dieser drei tollen Sets zu gewinnen.

Finde also die richtigen Antworten zu den folgenden drei Fragen und schicke Deine Lösung auf einer Postkarte oder per Brief an:

Sega Wettbewerb, Postfach 101 905, 4630 Bochum 1.

INNEN!

eise!!!

1. Wie heißt
der Level
Boss in Sonic
2?

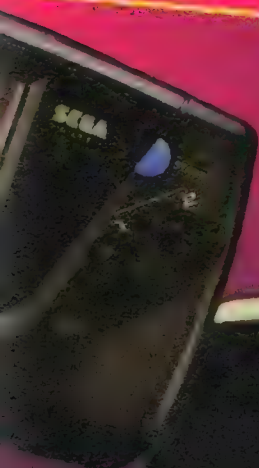
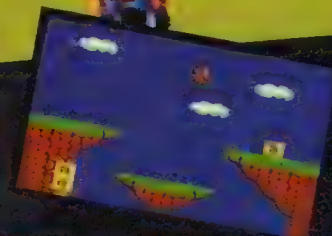
- a) Tails
- b) Robotnik
- c) Claudia

2. Wieviele
Abschnitte
findest Du in
jedem Level
in Lemmings?

- a) 30
- b) 120
- c) 180

3) Ab
fin
Shi
a)
b)
c) 8

Einwandeschluss! bis zum 30. April 1993.
Viel Glück!





SONIC THE HEDGEHOG 2

TEIL 1
Sonic the Hedgehog 2 wurde als eines der besten Spiele bezeichnet, die es je auf dem Sega Mega Drive gegeben hat. Dr. Robotnik, zu besiegen ist keine leichte Aufgabe, wie Euch wahrscheinlich ja schon klar ist. Bereitet Euch auf die Mutter aller Schlachten vor und führt entweder Sonic oder Tails zu einem siegreichen Ende.

DIE SMARAGD HÜGEL ZONE

AKT 1

Für diejenigen unter Euch, die hinter einer SuperSonic Zeit her sind, gibt es die wichtigen SUPER SNEAKERS, die auf halber Strecke auf der obersten Etage vor der Röhren-Sektion gefunden werden. Benutze diesen Level, um wichtige Zeit zu gewinnen.

Gehe nach rechts und sammle alle vorhandenen Ringe ein. Das erste SUPER Teil, das Du finden kannst, ist ein SHIELD, das eingesammelt wird, indem man auf den ersten sich bewegenden Block springt um die oberste Plattform zu erreichen. Gehe nach dem Einsammeln nach rechts und wieder hinab.

Als nächsten Bonus gibt es einen geheimen Raum. Gehe über die Brücke, und wenn Du die sich vertikal bewegende Plattform erreichst, springe auf sie. Kurz bevor sie den Boden erreicht, drücke die LEFT-Taste, um den geheimen Raum zu betreten. Wenn Sonic den Raum verläßt, springe mit Hilfe der sich bewegenden Plattform auf den höheren Level. Springe auf die Feder, um neun Ringe zu sammeln. Wenn Du landest, laufe nach rechts. Springe auf die Feder, um die SUPER RINGS zu sammeln. Sobald Du sie hast, springe in den Wasserfall hinab.

Gehe nach rechts, um mehr Ringe zu finden, rolle Dich über die Brücke und ein SHIELD erscheint. Nimm den Bonus, gehe nach rechts und laufe die steile Quarterpipe hinauf. Wenn Du neben der Brücke landest, ist eine STAR POST auf Deiner Rechten. Betritt diese, falls Du genug Ringe hast, und sammle Deinen CHAOS

EMERALD ein. Einfach!

Sobald Du den Speziallevel verläßt, laufe nach rechts, durch zwei Loopings und die kurze Rampe hinauf, um Sonic in einen geheimen Raum zu feuern, der Dir nicht nur verschiedene Ringe, sondern auch ein Extraleben gibt.

Laufe zurück nach links, dann lasse Dich aus dem Raum auf eine direkt unterhalb stehende Feder fallen und feure Sonic diagonal nach links auf die Feder, die auf dem Looping befestigt ist. Benutze diese, um Sonic auf die höchste Plattform zu befördern. Dort gibt es eine Feder auf der rechten Seite, die Dich senkrecht in die Luft befördert. Tu das, um vier Ringe zu sammeln, und springe dann von der gleichen Feder in einem Winkel nach rechts. Insgesamt gibt es neun Ringe.

Sonic muß jetzt auf eine der sich horizontal bewegenden Plattformen springen, damit er die Oberkante der nächsten Röhre erreichen kann. Um das zu tun, starte Sonic von der Feder, die Du gerade benutzt hast, und lande ihn auf der ersten. Springe vorsichtig von hier, bis du die erste Plattform erreichst, die es dir erlaubt, das Dach des Loopings zu erreichen. Zwanzig Ringe und eine STAR POST gibt es hier, also sammle die Ringe und betrete den anderen Speziallevel.

Wenn Du diesen verläßt, springe auf die schräg stehende Feder, so daß Du durch eine Gruppe von neun Ringen fliegst, die sich oberhalb der karierten Brücke befinden. Falle durch diese Brücke, wenn Du landest, und benutze die Feder zu deiner rechten Seite, um Sonic parallel zum Boden und die Rampe hinauf zu feuern. Hier

gibt es fünf Ringe, also sammle sie, bevor Du den Akt beendest.

AKT 2

Wenn du diesen Level beginnst, laufe nach rechts und springe auf die Plattform, die direkt vor Dir ist. Feure Sonic von der ersten Feder, um mehr Ringe zu sammeln, und nimm dann die SUPER SNEAKERS. Gehe über die Brücke vor Dir und springe dann. Wenn Du zu sinken beginnst, halte vor der sich bewegenden Plattform an, um SUPER RINGS zu sammeln, dann springe auf dieselbe Plattform.

Warte, bis die Plattform sich nach rechts bewegt und sammle im Sprung die Ringe ein, aber meide die Spikes. Halte Dich weiter nach rechts und springe in den Klippeneingang, um einen geheimen Tunnel zu betreten, wo Du mehr Ringe und einen SUPER RING Monitor finden wirst. Laufe zurück nach links und springe mit Hilfe der Feder auf die Klippenoberfläche.

Bewege Dich nach rechts unten, laufe dann über die Brücke und den Hügel hinunter.

Wenn Du den Fuß des Hügels erreichst, springe auf die Feder und feure Dich so, daß Sonic auf der sich bewegenden Plattform landet. Benutze diese, um zur höheren Plattform zu kommen. Springe auf die Feder, um eine Menge Ringe zu sammeln und lande auf deren rechter Seite, um mehr Ringe zu sammeln, darunter ein SUPER RING Bonus. Lasse Dich jetzt vorsichtig hinunter zu einer Plattform direkt unterhalb, um einen STAR POST zu finden.

Nachdem Du den Speziallevel ver-

lassen hast, laufe bis zu der Plattform oberhalb eines Wasserfalls und warte weit rechts. Während die Platte absinkt, kann ein Extra-Leben eingesammelt werden. Halte Dich weiterhin nach rechts bis zu der versteckten Feder, aber meide die Spikes. Ein geheimer Raum mit Ringen auf halber Höhe der Klippen ist erreichbar. Drücke nach rechts um einzutreten und laufe bis zum Ende. Springe vorsichtig auf die Aufzugsplattform und laß' Dich aufwärts befördern. Oben angekommen, springe nach rechts und direkt nach links, um eine andere STAR POST zu finden.

Verlasse den Speziallevel nach rechts und springe über die Spikes und laufe. Ein INVINCIBILITY Monitor kann erreicht werden, wenn man die nächste ansteigende Plattform benutzt, aber halte Dich auf der niedrigeren Ebene entlang, um einen SUPER RING Monitor zu finden. Renne durch den Wasserfall und sammle die Ringe, während Du gleichzeitig die Spikes vermeidest. Ein zusätzlicher geheimer Raum kann auf der Klippenoberfläche gefunden werden. Benutze die versteckte Feder, um wie vorher einzutreten und sammle die Ringe und SHIELD.

Gehe hinunter und springe über den Wasserfall, laufe die Rampe hinauf und halte Dich weiter nach rechts. Eine STAR POST wird als nächstes erscheinen, deshalb nimm' einen weiteren Juwelen, wenn möglich. Laufe direkt zum Kampf mit Robotnik.

ROBOTNIK

Du befindest Dich nun am Ende des Zonenbildschirms, und wartest geduldig darauf, daß Robotnik erscheint, indem Du Dich links hältst. Sieben oder acht Treffer werden die Reifenmaschine zerstören und die einfachste Methode ist, von der Entfernung her anzugreifen. Du wirst Dich wie einen Ball rollen müssen und auf Robotniks Kopf springen. Vermeide jede andere Berührung mit der Maschine, denn eine solche resultiert in sofortigem Tode. Warte auf der gegenüberliegenden Seite bis Robotnik verschwindet, und springe, wenn er zentriert ist, so daß Du Dich vor einer erneuten Attacke zurückziehen kannst.

Wenn Robotnik schwächer wird, wird der spiralförmige Dorn von der Basis gelöst, so daß Du über ihn springen und den Wächter mit einem endgültigen Schlag töten kannst.



CHEMIEFABRIK ZONE

AKT 1

Gehe nach rechts und springe die schmale Rampe hinauf, um drei Ringe zu sammeln. Falls Du dich dafür entscheidest, die sich bewegenden Plattformen zu benutzen, wird es nicht nur den Bonus eines SUPER RING Monitors geben, sondern auch die Option, sich eine bestimmte Route auszuwählen. Die Route von der Plattform wird Dich in die größeren Höhen der Zone bringen, wo man längere, aber auch abenteuerlichere Gegenden ent-

deckt, indem man der Route am Rohr entlang folgt. Wenn Du den oberen Level nimmst, solltest Du beachten, daß dieser der nützlichste für ein Rennen gegen die Uhr ist und daß Du hier keine STAR POST finden kannst. Renne durch die erste Sektion, indem Du dem einzigen vorhandenen Pfad folgst, bis Du an dem Puffer ankommst, der Dich zurückschickt. Laß' Sonic nach unten in die entgegengesetzte Richtung laufen, und Du wirst an einer Röhre ankommen. Ein SUPER RING Monitor auf der linken Seite gibt die Position an.



deckt, indem man der Route am Rohr entlang folgt.

Wenn Du den oberen Level nimmst, solltest Du beachten, daß dieser der nützlichste für ein Rennen gegen die Uhr ist und daß Du hier keine STAR POST finden kannst. Renne durch die erste Sektion, indem Du dem einzigen vorhandenen Pfad folgst, bis Du an dem Puffer ankommst, der Dich zurückschickt. Laß' Sonic nach unten in die entgegengesetzte Richtung laufen, und Du wirst an einer Röhre ankommen. Ein SUPER RING Monitor auf der linken Seite gibt die Position an.

Durch die Röhre gibt es eine Abkürzung zu den Grabber- und Spiny-Monstern, also springe auf die Feder und lande auf der rechten Seite der Spiny-Kreaturen. Dann springe die Rampe hinauf, sammle die Ringe und gehe nach rechts, bis Du den Puffer erreichst, von wo aus Du entlang einer abfallenden Pipeline mit Sonic Geschwindigkeit sinkst. Folge der Pipeline weiterhin und sammle die Ringe auf dem Weg. Der Flug durch die Röhre erlaubt es Sonic, große Mengen von Ringen zu sammeln, also suche nach ihnen.

Wenn Du an der Öffnung der Röhre ankommst, springe in sie hinein. Wenn

Level zu benutzen, laufe zuerst nach rechts wie gewöhnlich und folge dem festgelegten Pfad, bis du einen SUPER RING Monitor findest. Öffne den Tunnel und halte deine Spikes fest! Verlasse den Tunnel und zwei SUPER RING Monitore erscheinen auf der rechten Seite. Sammle diese ein und springe auf die Feder, wo es zehn weitere Ringe gibt. Ein SHIELD Monitor ist, teilweise versteckt, hinter einem Zaun. Nimm diesen und springe nach rechts, töte den Spiny und vermeide alle lebensbedrohlichen Situationen.

Gehe dann nach rechts und durch die Röhren, bis Du die sich bewegenden Plattformen erreichst. Benutze diese, um zu der schwimmenden Plattform zu kommen. Wenn Du nach links auf den versteckten Vorsprung springst, kannst Du zwei SUPER RING Monitore und einen SHIELD einsammeln. Laufe zu der Röhrenplattform, die Dich auf einen niedrigeren Level bringt. Laß' Dich hinunterfallen und springe nach links, um ein SHIELD, einen SUPER RING und eine STAR POST zu finden.

Wenn Du den Level verläßt, laufe weiter nach rechts, bis Sonic auf eine Röhre trifft. Wenn Sonic endlich auftaucht, wird ein SUPER RING auf sei-

ner rechten Seite sein. Laufe nach links und lasse Dich nach rechts von den Blöcken hinabfallen, um den Akt zu vervollständigen.

AKT 2

Beginne, indem Du den Röhren nach rechts folgst. Laufe sie schnell hinab und springe mit Sonic schnell in die Luft, wo Du viele Ringe sammeln kannst. Laß' Dich zurück nach unten fallen, gehe nach rechts über ein Rohr und springe zwei kurze Stufen hinauf. Sonic erreicht nun eine Sektion mit zwei Gruppen von aufsteigenden Blöcken. Springe wie gewöhnlich hinauf und laufe zur Röhre. Laufe auf die nächste Gruppe von ansteigenden Blöcken, aber laß' Dich hinabfallen, ehe sie Dich mit hoch nehmen. Sonic kann jetzt einen INVINCIBILITY – und einen SUPER RING – Bonus sammeln. Verlasse die Sektion über das Sprungbrett.

Um einen ONE-UP Monitor zu finden, mußt Du die Blöcke zum Steigen benutzen und nach links gehen. Springe ganz nach links und das Extraleben wird im Turmblock sichtbar. Betritt diesen wie gewöhnlich, indem Du die Taste LEFT drückst. Laß' Dich zurück hinabfallen und gehe Deine Schritte zurück und gehe weiterhin nach rechts auf den sich bewegenden Blöcken. Gehe weiter nach rechts und meide die Grabbers, um einen SHIELD und zwei SUPER RING Bonusse zu sammeln. Springe mit Hilfe der sich bewegenden Plattform hinauf, um den Röhreneingang zu finden. Wenn Sonic die Röhre verläßt, gibt es zwei SUPER RINGE zu seiner Rechten. Springe mit Hilfe der Puffer nach oben, aber gehe sicher, da er auf dem Pfeiler mit einem SUPER RING Monitor landet. Sammle den Bonus, lasse Dich dann nach links unten fallen und gehe mit Hilfe der sich bewegenden Blöcke nach unten. Links wird eine STAR POST erscheinen!

Nachdem Du den CHAOS EMERALD eingesammelt hast, verlasse den Speziallevel und gehe mit Sonic die lange und schnell Rohrsektion entlang. Sammle den SUPER RING ein und betrete die Röhre zu deiner Linken.

Wenn Du die Röhre verläßt, sammle die Röhre mit Hilfe der Feder und gehe mit Sonic wieder eine Röhre hinab. Eine STAR POST wird am Ende der schnellen Reise auftauchen. Sammle den SUPER RING Monitor ein und

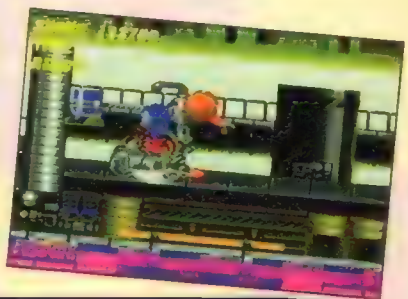
meide die Grabbers, steige dann durch die Röhren hinab. Wenn Du diese verläßt, laufe nach rechts und falle von den Blöcken hinab in die Sektion, wo die beiden Karren rollen. Springe nicht direkt auf sie, sondern lasse Dich erst in die Flüssigkeit fallen, und meide die Spikes um einen ONE-UP Monitor zu finden. Gehe die gleiche Strecke zurück und springe von Karren zu Karren, um am Treffpunkt der beiden Routen anzukommen.

Die alternative Route bringt Dich viel schneller hierher, enthält aber weniger Bonusse. Sie ist wichtig für Zeit-Checks.

Springe von hier auf die Plattform auf der linken Seite und laufe weiter in die gleiche Richtung. Benutze die Karren, um das Wasser beiseite zu räumen und sei besonders vorsichtig, da die Röhren, die Sonic gleich erreicht, um ihre eigene Achse rotieren. Verlasse diese Gegend schnell und springe von Plattform zu Plattform, so daß er auf einer Röhre ankommt, wo es eine STAR POST gibt. Laufe beim Verlassen nach rechts und paß' auf, daß Du nicht in eine der abschreckende Fallgrube fällst. Nach einer Weile wirst Du zum letzten Konflikt mit Robotnik zusammentreffen!

ROBOTNIK

Um Robotnik zu töten, mußt Du wie gewöhnlich auf ihn springen und dabei seinen Raketen ausweichen, und nicht auf die sich drehenden Plattformen fallen. Achte auf die blaue Flüssigkeit, die Robotnik ausscheidet, da diese Sonic keine Vorteile bringen. Es ist eine gute Idee zuzusehen, wie der Glascontainer sich füllt, und sich erst zu bewegen, wenn er entleert wird. Wiederhole diese Prozedur, bis Robotnik endlich explodiert. Springe nach dem Sieg nach rechts, um die Vögelchen zu befreien.



SUPERSONIC TIMES

Schnelle Zeiten erreicht man, indem man über die am besten geeigneten Plattformen läuft. Das erfordert Übung und Weisheit. Dies sind die gewöhnlichen Hindernisse:

SPIKES



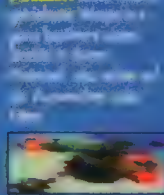
MASHER



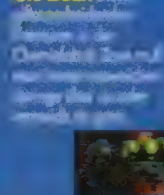
COCONUTS



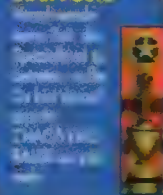
RUZZER



GRABBER

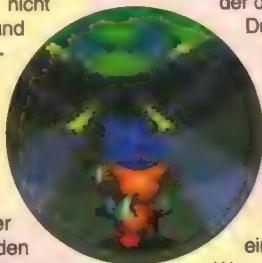


STAR POSTS



AKT 1

Sollte Sonic von den sich bewegend
den Plattformen fallen, kann ein
SUPER RING Monitor und eine STAR
POST weit rechts entdeckt werden. Ein
Geheimtunnel durch die Klippen ist von



Es ist möglich, den Akt zu durchlaufen, in dem man die ganze Zeit auf dem unteren Level läuft und nach oben springt, um das Ende zu erreichen, aber diese Methode ist nicht empfehlenswert.

AKT 2

Es gibt sicherlich verschiedene Wege, den abschließenden Kampf dieser Zone zu erreichen, aber den Kopf über Wasser zu halten sollte mehr helfen als alles andere. Laufe als erstes nach rechts und sammle alle Ringe ein, die auftauchen. Sei vorsichtig und meide die Pfeile, die von den Säulen mit den fies- sen Augen auf Dich gefeuert werden. Wenn Du die erste Klippenoberfläche erreichst, warte auf die schwingende Plattform und laufe auf sie. Lasse Dich von der ersten auf die zweite fallen und



Alternativ kannst Du Dich vom vorherigen ONE-UP Monitor auf den niedrigeren Sims fallen lassen und auf eine

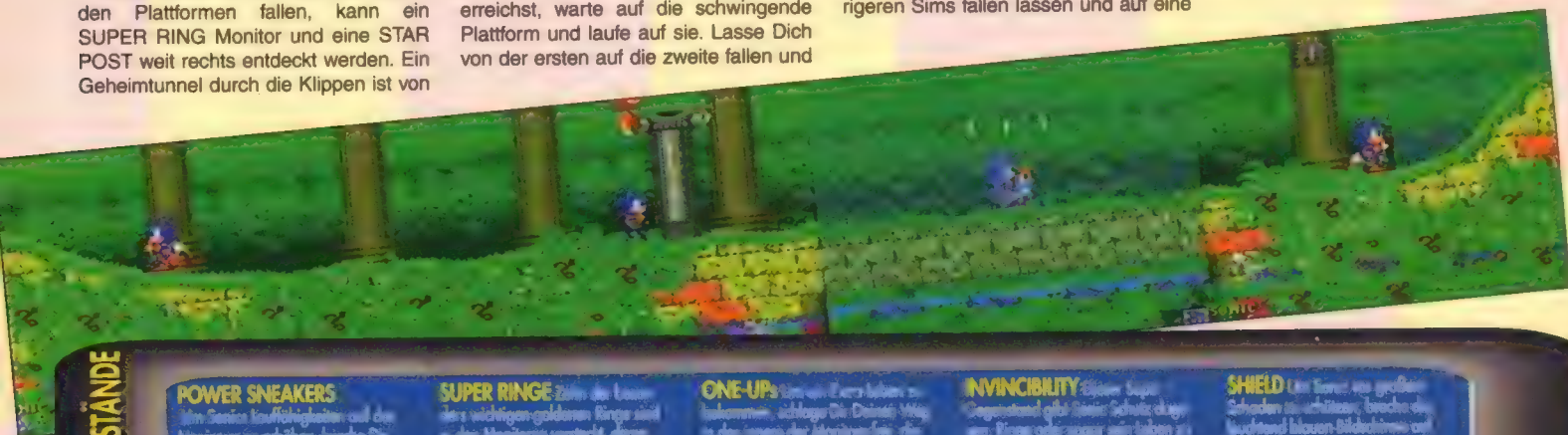
Falls Du Dich dazu entscheidest, den niedrigeren Level in diesem Akt zu benutzen, sei Dir bewußt, daß er nicht Sonic – freundlich ist. Es besteht eine große Chance, daß er einen plötzlichen Tod wegen Wassereintruchs finden



wird. Falls Sonic in den wässrigen Tiefen landet, springe so schnell wie möglich auf den mittleren oder oberen Level zurück. Du bist gewarnt!

ROBOTNIK

Warte darauf, daß Robotnik gegen die Steinsäulen hämmert und meide die Pfeile, die diese abschicken. Wenn sie nach draußen stecken, kannst Du auf die Oberseite springen und Sonic in die Luft feuern. Lande wiederholt auf Robotnik, um ihn zu töten. Die größte Gefahr geht von den Pfeilen aus, also behalte sie im Auge. Meide ebenfalls die Unterseite des Wächters.



SUPER GEGENSTÄNDE

POWER SNEAKERS

Min. Seiner hochrangigen und bei
Anwesenheit in erfahrenen, brechen
Beim Weg in das Innere der
Monitors, die dem besten Bild
zeug. Das wird
halten, aber
schnelle Zeiten
Ankündigung



SUPER RINGE

Der ERNIE ist ein aus
den wichtigsten goldenen Ringe und
dem Meisterwerk verflochten, deren
Schließen immer leuchtend golden
der Ring zeigt. Meisterwerk
der Goldschmiedekunst
in der Schweiz
1990-1991
Ernie ist ein
aus dem Meisterwerk
verflochten, deren
Schließen immer leuchtend
golden der Ring zeigt.

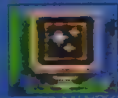


ONE-UP

...schloß die Damm-Weg-
...das waren die Horst-Weg-
...eine einzige Fülle der das-
...schaffen, kommt 1. - 100 Jahre -
...gesamtheit.
...Körper der selbe
...Aeros (Aerosol)
...Die hat die Welt

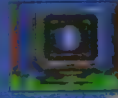


INVINCIBILITY

[illegible]

SHIELD

Schreiben Sie die richtige Bezeichnung des
bestimmten biologischen Bildbegriffs in
einer selbst gewählten Größe in die
Lücken ein.



CASINO NACHT ZONE

AKT 2

Sonic und Tails durch diese mit Knüllern beladene Zone zu führen kann unglaublich lustig werden, denn verschiedene Federn, teuflische Puffer und verschiedene Preise, die man gewinnen kann, heitern die ganze Sache auf. Es gibt eine Vielzahl an Passagen, die man erobern kann und viele Gefahren zu bestehen.

Gehe am Anfang nach rechts wie üblich. Sich mit den Puffern und Sprungbrettern auseinanderzusetzen ist im weiteren Spielverlauf sehr hilfreich, also solltest Du die erste Halbröhre zum Üben benutzen. Es gibt dort eine Vielzahl an Ringen, also springe, bis Du alle hast. Gehe weiter nach rechts und Du kommst zum ersten Spielautomat. Bringe Sonic oder Tails in Position und spiele so oft wie Du willst.

Wenn Du genug gespielt hast, springe nach rechts bis Du bei sich bewegenden Blöcken ankommst. Der Erste hilft Dir, einige Ringe zu sammeln, und die Zweite, um weiter nach rechts zu laufen.

Wenn Du die sich horizontal bewegende Plattform erreichst, lande vorsichtig auf ihr und springe auf die zweite und dann auf die Hauptplattform. Benutze die ansteigenden Blöcke um höher zu kommen, und bevor Du ganz oben bist, solltest Du nach rechts springen, um den POWER SNEAKERS Bonus zu erreichen. Laufe

nach rechts um mit Hilfe des Lifts eine Etage hinabzusteigen. Sammle zuerst den SUPER RING Bonus links und lasse Dich dann rechts eine Etage hinabfallen. Du wirst eine Kammer mit Ringen finden, auf deren Boden sich eine Feder befindet. Um diesen starken Feder Mechanismus zu betätigen, mußt Du die Feuertaste drücken und Dich in eine Kammer von Puffern und Sprungbrettern katapultieren.

Sonic muß auf dem blauen Block landen, um eine Etage höher zu kommen. Sobald Du das geschafft hast, laß' Dich in die Kleinigkeiten-Sektion

fallen und sammle einige Bonuspunkte. Verlasse diese und laufe nach rechts.

Meide die bössartigen Dornen über Deinem Kopf auf Deinem Weg nach Osten und eine äußerst willkommene STAR POST erscheint oben rechts nach dem zweiten Flipper. Paß' auf, daß Du nicht in diesen Spielautomat fällst, da Du schwer wieder hinaus gelangen kannst.

Sobald Du die STAR POST Sektion hinter Dich gebracht hast und einen großen, sich horizontal bewegendem Block erreicht hast, solltest Du auf diesen springen. Er wird Dich in eine superschnelle Sektion bringen.

Sobald Du diese spaßgeladene Achterbahn verlassen hast, springe nach rechts und belohne Dich mit einem INVINCIBILITY Monitor und einem SUPER RING Bonus. Lasse Dich rechts hinabfallen und Du gelangst zu einem Spielautomaten. Sammle den erforderlichen Bonus und falle nach rechts unten, wo Dich eine andere schnelle Reise erwartet.

Das Ende naht. Gehe weiter nach rechts, wobei Du die üblichen Methoden anwendest, und das Ende ist nur noch einen Steinwurf weit entfernt.

Falls Du Deine Figur nach ganz oben auf dem Bildschirm bewegen kannst, wird das Dir helfen, zu Spielautomaten zu gelangen und Bonus Gegenstände wie SUPER RINGS und INVINCIBILITY zu erhalten. Bewege Dich weiter auf den höheren Etagen und die Puffer werden Dich kontinuierlich in Gegenden befördern, in die Du gar nicht willst.

Falls Du mit den Sternen mithalten kannst, kannst Du weiter nach rechts gehen bis Du den Endposten erreichst, aber es ist sehr schwierig, den stark benötigten CHAOS EMERALD zu erreichen. Die Entscheidung liegt bei Dir

AKT 2

Springe in die Luft um Ringe zu sammeln, aber achte auf die Krallen, die dort ist, wo Du normalerweise landest. Im Gegensatz zum vor-



hergehenden Akt ist es hier

sinnvoll, oben zu bleiben, da es hilft, Super Gegenstände zu sammeln. Fliege durch die Rohre und Röhren und nach rechts oben, wenn Du diese verlassen hast. Du findest dort ein Paar POWER SNEAKERS und außerdem eine beträchtliche Anzahl von Ringen. Alternativ ist ein Paar POWER SNEAKERS zu erreichen, indem Du beim START von der ersten Rampe auf die rechts oben springst und auf das Dach, wo es einen SUPER RING Monitor gibt. Lasse Dich zu den Schuhen hinabfallen.

Gehe weiter nach rechts und in eine tiefe Grube, wo Du drei SUPER RING Monitore findest. Benutze die Feder zum Verlassen und feure Dich nach rechts um am Automaten mit den hart erarbeiteten Ringen zu spielen.

Wenn Du damit fertig bist, springe nach rechts oben auf die Maschine und lande auf der Puffer beladenen Plattform. Springe wieder nach rechts und entdecke eine STAR POST und einen Juwel!

Lasse Dich in den Flipper-Abschnitt fallen und verlasse sie durch die den Boden. Du wirst an einem anderen Automaten vorbeikommen. Schaffe Dir

freie Bahn durch

die Puffer und betrete den steigenden Aufzug. Fahre zur obersten Etage, um einen INVINCIBILITY Bonus zu erreichen. Laufe nach rechts, lasse Dich auf den Boden des Spielautomaten fallen und Du wirst dort eine STAR POST finden. Um die endgültige Herausforderung dieses Levels zu erreichen, laufe nach rechts in den großen Bildschirm und hilf Sonic, die bis jetzt härteste Herausforderung zu bestehen!

ROBOTNIK

Um Robotnik zu töten mußt Du Dich oberhalb seiner Flugmaschine halten, indem Du die Flippers benutzt und die Wände hinaufläufst. Lasse Dich hinabfallen und lande auf dem fiesen Kerl, um ihn zu erledigen. Bedenke aber, daß Sonic nicht viele Treffer von Robotnik aushält, also mußt Du die Unterseite seiner Maschine um jeden Preis meiden. Das normale Quantum von acht Treffern sollte ausreichen.



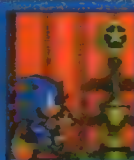
POWER AUFBESSERUNGEN



Außer daß ein Stern Lebens verleiht, wenn er getroffen wird und die Feuertaste drückt Du die STAR POST. (Sonic und Tails können nicht sterben.)

RINGE

Die meisten Du über die spezielle Kraft dieses Ringes zu kennen.



STAR POSTS

Beim ersten Mal, wenn Du in eine geschlossene Gegend, die bis zu 100 Ringen enthält, gelangst, wirst Du 50 Ringe bekommen. (Sonic und Tails können nicht sterben.)



CHAOS EMERALDS

Sammle die eingetragenen Aminosäuren in den Ringen in den Spielautomaten und die Chaos Emeralds. (Sonic und Tails können nicht sterben.)



SUPER SONIC

Sammle sieben Chaos Emeralds und Sonic wird gelb und alle Super Gegenstände werden eingeschaltet. (Sonic und Tails können nicht sterben.)

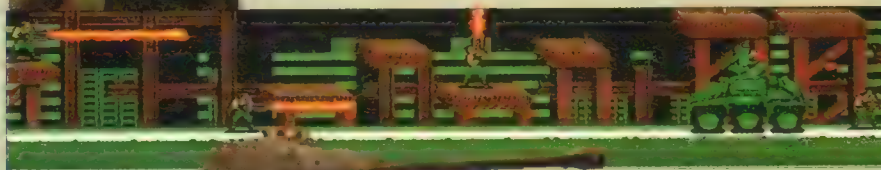
MIDNIGHT RESISTANCE



Obwohl Midnight Resistance offiziell noch nicht sehr lange auf dem Markt ist, ist es seit Ewigkeiten aus Japan erhältlich. In diesem 8-seitig scrollenden Shoot 'em-up übernimmt Du die Rolle eines Söldners, der sich auf einer "Geisel-Rettungsmission" befindet. Die detaillierten Grafiken und abwechslungsreichen Level dieses Spiels werden den meisten Shoot 'em-up - Enthusiasten gefallen. Das beste Feature in diesem Spiel ist wahrscheinlich die Möglichkeit, anspruchsvollere Waffen zu gebrauchen; was auch eine gewisse Taktik ins Spiel bringt. Wie immer bei uns im Pro-Büro: Wir kamen, sahen und lösten

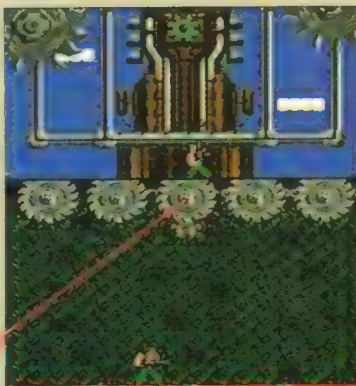


Diese Dame agiert im ersten Teil des Levels als Schutzschild, was nützlich ist, wenn man sich gerade an die Kontrollen gewöhnt



Krieche durch die Passagen, während Du zur gleichen Zeit den Feind niedermachst. Du kannst ja in alle Richtungen schießen, wenn Du flach auf dem Boden liegst. Benutze diesen Abschnitt, um wieder zu Atem zu kommen und mähe eventuelle Verfolger nieder

Diesen Wächter kannst Du in drei Teilen umpusten: Zuerst mußt Du die kleinen Kreissägen erledigen, danach die größeren und schließlich mußt Du auf das grüne Auge in der Mitte zielen. Das ist total einfach und kann in Sekundenschnelle mit dem Flammenwerfer und den hitzebeständigen Raketen bewerkstelligt werden



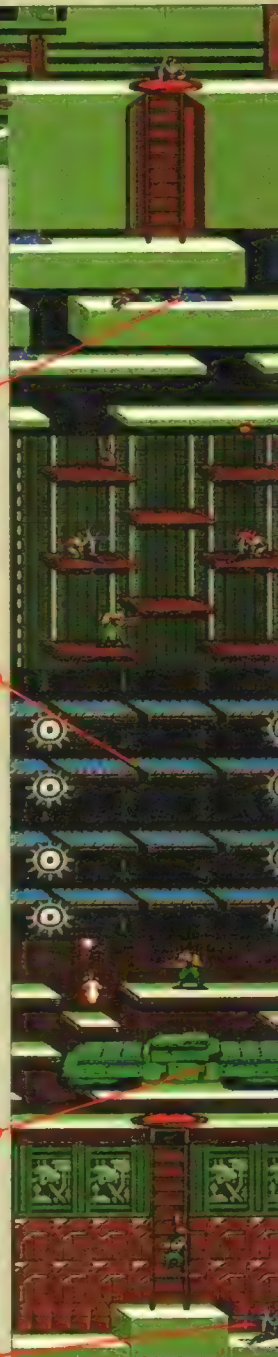
Stelle Dich auf die Plattformen und ballere auf den Feind, während Du hinaufgetragen wirst. Achte darauf, daß Du sicher stehst, der Weg nach unten ist lang...

Dieses Metallmonster mag zwar eindrucksvoll aussehen, aber keine Sorge! Mit einem ständigen Kugel- oder Feuersturm wird es nach kurzer Zeit zu einem Häufchen Asche. Wenn Du zu lange wartest, wird auf Dich gefeuert

Schieße durch die Fließbänder, um tiefer in den Level zu gelangen. Die Scharfschützen über Dir sind kein Problem: Du kannst entweder nach vorne springen, Dich hinhocken und versuchen, sie zu erschießen oder springe auf einen tieferen Level und schieße nach oben

Ziele auf die Mitte des feindlichen Panzers, um ihn zu zerstören, aber achte auf die Geschosse. Benutze die Plattformen und renne mal nach rechts, mal nach links, um den ICBMs auszuweichen. Eine sichere Stelle findest Du auf der unteren linken Plattform. Stelle Dich dorthin und schieße 'runter auf die Mitte. Nach kurzer Zeit beginnt der Panzer zu explodieren, sei' aber gewarnt, er ist noch nicht am Ende. Ballere einfach weiter und es ist nur eine Frage der Zeit, bevor alles in die Luft geht

Nur noch einen Scharfschützen mußt Du besiegen. Dieser ist etwas schwieriger, weil Du Dich nicht ducken kannst. Geh' das Risiko ein, spring' über ihn, dreh' Dich um und feure!



WAFFEN



Wenn Du zu oft platt gemacht worden bist, wäre es eine gute Idee, ein Extraleben zu erwerben, obwohl der Preis nicht immer gleich ist.



Dieses Schätzchen kann mit einer Feuerung in drei Richtungen aufwarten. Versetze Deine Feinde in Angst und Schrecken!



Dieses handliche kleine Gerät agiert als Schutzschild gegen Feindesfeuer. Gute Idee, aber leider nicht sehr effektiv.



Diese Ikone wird Dich mit 500 Extrakugeln, für die Waffe, die Du gerade trägst, ausrüsten.



Schnapp' Dir mit diesem kunstvollen Flammenwerfer keine Gefangenen. Sicherlich die wirkungsvollste Waffe.



Das hier ist ein Maschinengewehr, das in den richtigen Händen (Deinen) großen Schaden anrichten kann.



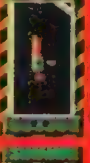
Dieser Rucksack versorgt Dich mit hitzebeständigen Raketen.



Dieses Dingelchen enthält Nitro-Shots, sehr kraftvoll, wenn Du es mit gefährlichen Gegnern zu tun hast



Dies hier ist ein Power-Up und erhöht die Effektivität einer konventionellen Waffe



Nichts besonderes an dieser Waffe, ein stinknormales Gewehr und nicht besonders wirksam.



Dieser Rucksack läßt einen Flammenwerfer vom Himmel fallen. Eine Gotteseingebung?

Diese Panzer sind recht leicht zu zerstören, halte Dich einfach aus der Schußlinie und schieße ein paar Runden. Der Panzer feuert mit großen roten Blasen, die leicht "übersprungen" werden können, während Du drauflos ballerst



Hier lauern Heckenschützen, also freunde Dich mit Deiner USI an und sei großzügig mit Deiner Munition. Was soll's; schließlich bezahlst Du ja nicht dafür!

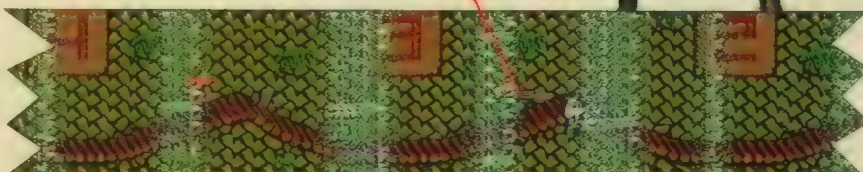


Hast Du auch nicht vergessen, Dich mit 'ner Menge guter Waffen einzudecken? Du wirst sie nötig haben, denn Dein Feind wird listiger und schleppt die schwere Artillerie an



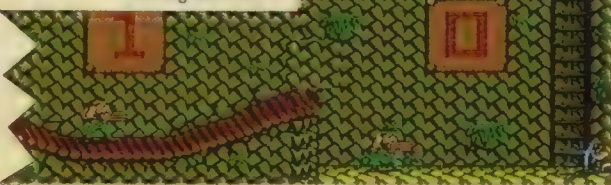
In diesem Level bist Du mit den hitzebeständigen Raketen am besten bedient, mit ihnen kannst Du die Panzer bekämpfen, die Dich verfolgen

Auch hier sind die hitzebeständigen Raketen Deine besten Verteidiger



Hier mußt Du gegen eine ganze Flugzeugstaffel antreten, auf eine Weise, die Rambo vor Scham im Boden versinken lassen würde. Stelle Dich in die Mitte und schieße mit allem, was Du hast, besonders mit den Zielflugraketen oder dem Flammenwerfer. Die Flugzeuge greifen von rechts, dann von links an und jedes wird eine Rakete auf Dich feuern, also bereite Dich darauf vor, aus dem Weg zu springen und feure so schnell wie möglich zurück!

Lass' Dich nicht in die Ecke drängen oder Du bist verloren. Spring immer wieder in die Mitte zurück, wenn Du einen Raketenanschlag abwehrst; es gibt nur 8 zu zerstören



EIN NÜTZLICHER TIP

Um Level zu springen, halte Knopf C auf dem TitleScreen gedrückt und beginne das Spiel ganz normal. Während des Spiels pausiere ab und zu und drücke Knopf A, jedesmal wenn Du einen Level weiterkommen willst.

Wenn Du versuchst, hier hinauf zu klettern, bevor Du den Wächter dort unten zerstört hast, wirst Du von einem Kriegsschiff und elektrischem Strom begrüßt.

Um der Elektrizität unversehrt zu entkommen, mußt Du auf die Generatoren auf beiden Seiten der Strömung schießen. Auf die ersten kannst Du vom Boden aus schießen.

In diesem Level begegnest Du einigen Hubschraubern. Sie können mit ein paar direkten Hits erledigt werden. Schieße nach oben und bewege Dich nach links oder rechts, wenn sie nach unten schießen.

Bilde Dir nicht eine Sekunde lang ein, daß dieser Typ Schmerzen erleidet, denn er wird Dich bei der nächsten Gelegenheit umlegen. Du mußt wieder mal die Generatoren umblasen. Ohne sein elektrisches Schutzschild ist dieser Typ gar nichts.

Schieße zuerst auf diese Geschütztürme, denn sie stellen die größte Bedrohung dar. Ihre Raketen bedeuten sofortigen Tod.

Was die Flugstaffel betrifft; renne nach rechts und links und schieße auf alles, was sich bewegt. Wenn Du eine Spezialwaffe hast, benutze sie, um noch mehr Schaden anzurichten.

Die kleinen Geschütztürme sind weniger gefährlich als die Raketen, also zerstöre sie zuletzt. Dann lehne Dich zurück und laß das Schiffchen sinken.

Nur diese groteske Figur steht zwischen Dir und den Gefangenen. Hier benötigst Du Geschick; sieh Dich also vor. Springe, um den Kreaturen, die er ausspielt, auszuweichen und halte Dich soweit wie möglich zurück. Schieße in der korrekten Reihenfolge auf die leuchtenden Teile seines Gesichts, wie Augen und Mund.

Dieser Abschnitt ist äußerst eng. Du mußt durchkriechen und gleichzeitig den Feind erledigen.

Während dieses Levels werden Phantom-Gesichter versuchen, Deine Mission zu beenden. Bewerte sie mit Flammenwerfern!

Dieser Level ist ganz einfach: Mache alles nieder, was sich bewegt! Während Du läufst, wird der Boden unter Deinen Füßen weggleiten und noch grausigere Feinde enthüllen. Um diesen Level zu schaffen, brauchst Du Reaktionsschnelle und eine Menge Munition. Du hast Beides!

Dies ist der unterirdische Flughafen: Um zu entkommen, mußt Du den Wächter finden, und ihn zerstören: Hubschrauber, Scharfschützen und elektrisierte Hindernisse blockieren Deinen Weg. Wähle Deine Waffe mit Verstand und verliere ihn dann.

Wenn Du mit diesen schauer-
lichen Getrieben konfrontierst
wirst ziele auf das größere
Rad, das von den anderen
beiden umrundet wird

Der nächste Teil Deiner Mission bringt Dich zu den Docks. Alles ist in Ordnung, bis ein riesiges Kriegsschiff in den Hafen einfährt und Dich anfangs auf Dich zu feuert. Du mußt versuchen, die schwachen Punkte zu lokalisieren und es zu versenken. Greif Dir also einen Flammenwerfer und zielen auf die Kanonen.

Am Ende Des Levels wartet
ein feuerspeiender Drache.
Ziele auf seinen Kopf, um ihn
zu töten, weiche den
Feuerbällen aus, die er auf
die feuert. "Überspringe"
ihn, wenn er auf Deinen
Level kommt und Du sollst
davonkommen

Sieh! Dich vor, wenn Du die Leitern hinaufkletterst, weil Feinde von allen Seiten angreifen. Sieh! Dich nach den roten Fihuren um, die Schlüssel zum Waffenschrank haben. Springe einfach von Leiter zu Leiter und erledige die roten Männer, um an mehr Schlüssel zu kommen. Am Ende des Levels benötigst Du 6 Schlüssel, um alle Gefangenen zu befreien

Diese Pfeile bedeuten Feindangriffe von beiden Seiten. Feure in beide Richtungen und achte auf Gegner, die auf dem Boden angekrochen kommen

Du kommst dem Ende Deiner Mission näher, steige die Leitern hinauf zum Ausgang. Achte immer wieder auf die Feinde, sie werden alles tun, um Deinen Kampf zu beenden. Halte immer eine gute Anzahl an Schlüsseln bereit. Du bist verantwortlich für die Freiheit der Gefangenen.

Dies ist der letzte Level. Sammle also alle Deine Kräfte und kämpfe Dich bis zum Ende durch. Die Feinde in diesen Abschnitten sind nur mit der allerbesten Waffe zu erledigen. Verschaff Dir so schnell wie möglich einen Flammenwerfer und hitzebeständige Raketen. Erledige den End-Boss und der Sieg gehört Dir!

Deine Mission ist beendet! Nun genieße das ruhige Leben!

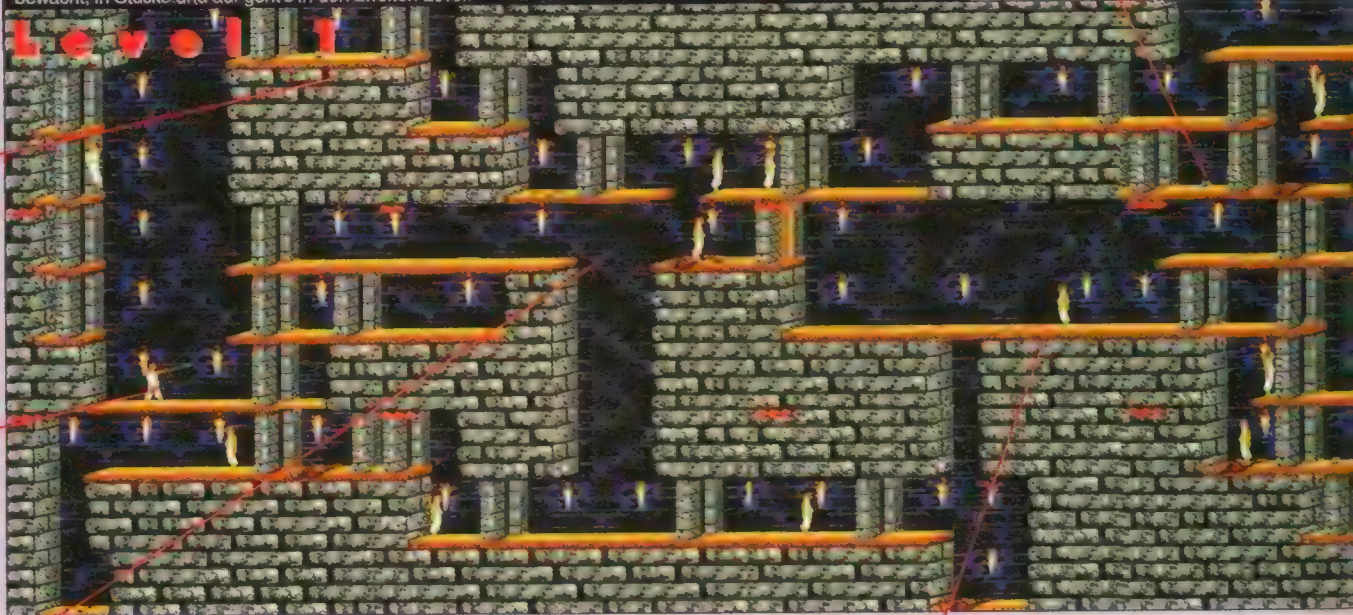
Es ist gut möglich, daß sich Deine Energie gerade auf einem Tiefpunkt befindet, nachdem Du das Schwert ergattert hast. Ein guter Tip: Klettere durch den Geheimgang und hole Dir dieses blaue Säftchen

Hier ist das Schwert. Lauf einfach hinein- und der Prinz wird es aufnehmen und gracios durch die Luft schwingen. Jetzt bist Du bereit, es mit dem fiesen Kerl ganz rechts auf der Karte aufzunehmen

Benutze Deine Gleitbewegungen (Knopf 1 und Richtung), um an diesem extremen Abgrund vorbeizukommen, bewege Dich ganz an den Rand des Abrundes und springe dann zur anderen Seite. Eine falsche Bewegung und Du wirst zum Geschnitzellen.

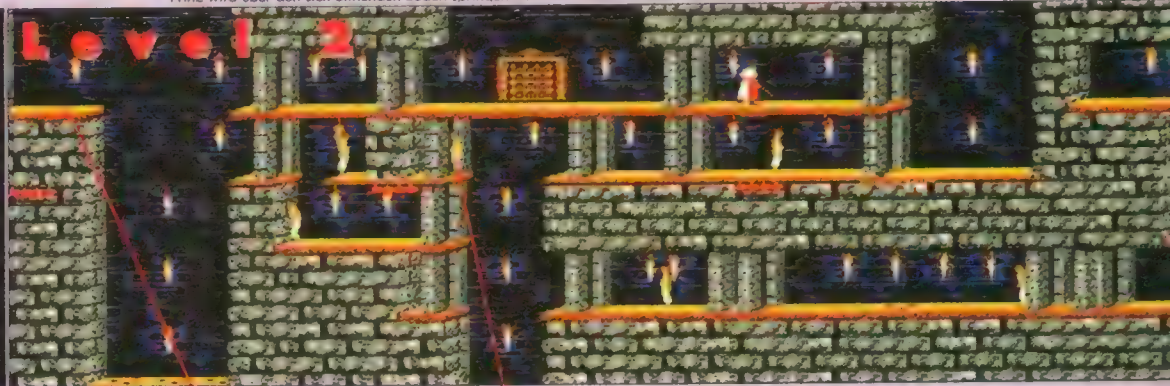
In diesem Level hast Du nur ein Ziel: In den Besitz eines Schwertes zu kommen, um die Wächter in den Kerkern und im Palast zu bekämpfen. Eigentlich ist dieser Level nur ein Vorgeschmack auf all die Gefahren, die noch auf Dich zukommen. Es gibt jede Menge Schalter- und Türen zu aktivieren und Du mußt ein paar gefährliche Abgründe überwinden, um an das Schwert zu kommen. Sobald Du es hast, hacke den Typen, der den Eingang bewacht, in Stücke und auf geht's in den zweiten Level.

Stell' Dich auf diesen Bodenabschnitt, er wird einstürzen und ein nützliches Säftchen freilegen!



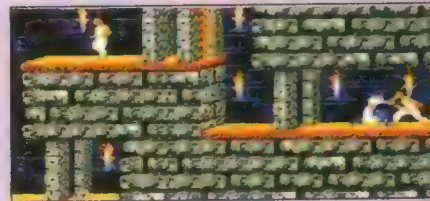
Der erste Schalter in diesem Raum öffnet die Tür zur Linken und der zweite Schalter schließt sie. Vollführe einen Riesensprung und drücke Knopf 2, wenn Du auf dem ersten Schalter stehst. Der Prinz wird über den sich öffnenden Boden springen und den zweiten Schalter verpassen

Wie bei den meisten anderen Levels auch, ist Dein Ziel in Level 2, so schnell wie möglich den Ausgang zu finden und in den nächsten Level zu entkommen. Wie zu erwarten läßt Dich der Großvisier nicht so ohne weiteres durch die Kerker wandeln, jede Ausgangstür hat also einen dazugehörigen Schalter, der sie öffnet. Dieser Schalter befindet sich ziemlich oft an einer völlig anderen Stelle des Levels. Level 2 hat jede Menge Bösewichte zu bieten, die sie bewachen. Praktiziere also Deine Schwertkampfs- und Sprungtaktiken. Dornen gibt's hier auch en masse, aber Du kannst ihnen leicht ausweichen. Beeil' Dich, Prinz, Deine Freundin wartet und der Großvisier lacht sich schon ins Fäustchen!



Dies ist der Schalter für das Ende des Levels. Nimm' Anlauf zu einem großen Sprung, um über den Abgrund zu kommen. Sobald Du drüber bist, drück' auf den Schalter und spring zurück zum Ausgang

Sei' vorsichtig, wenn Du diese Wand hochkletterst oder Du fällst den Dornen zum Opfer. Kille den Wächter dort oben und dann schnell zum Ausgang, aber vergiß bloß nicht, zuerst den Schalter zu aktivieren!



Lang lebe das 8 bit! Prince of Persia ist eines der besten Master System Spiele auf dem Markt, es rangiert gleich neben Sonic und Asterix. Die Animationen sind außerordentlich gut und der Prinz kann seine schwierige Mission mit schwebender Leichtigkeit erledigen. Simple Taten, wie Säftchen trinken, kriechen und springen werden **allemal mit überzeugender Leichtigkeit vollzogen, was zur Realität des Spiels beiträgt.** Unser Held mu sich durch 14 Level kämpfen, bevor er seine Liebste wiedertrifft. Jeder Level jedoch enthält eine beträchtliche Anzahl an gemeingefährlichen Wächtern, Stacheln, endlosen Schächten und sogar animierten Skeletten. All dies mit einem immer präsenten Zeitlimit, das Dich in kalten Schweiß ausbrechen läßt.

PRINCE of PERSIA

MASTER SYSTEM

Nachdem Du durch den Geheimraum geklettert und hier oben angekommen bist, mußt Du mit diesen mickrigen Typen kämpfen

Springe auf und nieder oder renne diese Platten entlang bis sie zusammenbrechen. Um Energie zu sparen, schleiche Dich zum Abgrund, dreh Dich um und drücke herunter und klettere herunter um in Sicherheit

Wenn Du hier drückst, gibst das Dach nach und Du kommst in einen Geheimraum, der einen Trunk enthält

Abdul ist ein ziemlich schwieriger Gegner, den Du nur besiegen kannst, wenn Du im Besitz des Schwerts bist, das sich auf der anderen Seite des Labyrinths befindet. Wenn Du es hast, laß' den Prinz sein Schwert ziehen und drücke ununterbrochen nach rechts und Knopf 1, um ihn zu zerstören. Diese Methode funktioniert gegen alle Gegner!

Um an diesen Dornen vorbeizukommen, mußt Du direkt neben ihnen stehen und aufwärts drücken, alsob Du versuchen würdest, auf ein Kliff zu klettern. Du wirst Dich nur langsam fortbewegen, aber Du bist in Sicherheit



Vollführe einen Stehsprung vom Kliff aus, wenn Du landest, steh' still, bis Du Dein Schwert ziehst.. Wenn Du Dich auch nur ein wenig bewegst, wird der Wächter Dich erwischen

Diese Löcher im Boden enthalten Dornen, "überspringe" die Löcher bevor die Dornen auftauchen!

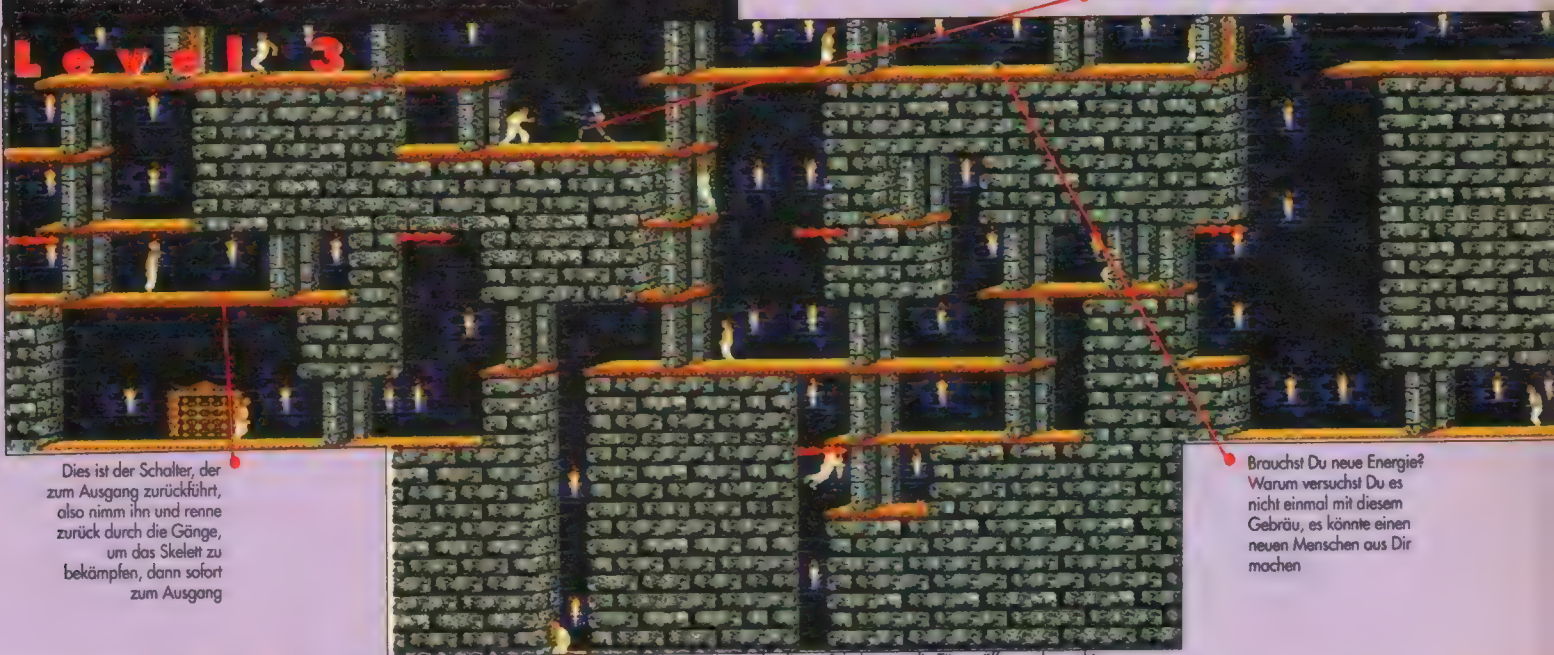
Zerhacke diesen Kerl, indem Du Knopf 1 und die linke Richtung drückst. Das macht den Wächter zum sicheren Opfer

Hier gibt der Boden nach. Laß' Dich einfach durchfallen, der Wächter wird Dir folgen. Halte Dich mit den Fingernägeln am Vorsprung fest und schwinde Dich zum grünen Trunk herunter

Hier kannst Du mit beiden Arten von Sprüngen Erfolg haben, aber einer mit Anlauf ist immer sicherer. Vergiss' nicht, wenn Du glaubst, es nicht zu schaffen, drück' auf Knopf 1 und er wird sich am gegenüberliegenden Vorsprung festhalten und Du kannst auf normale Weise hinaufklettern

Kaum zu fassen: Ein grüner Trunk für volle Energie! Jetzt bleibt es Dir nur noch, herauszufinden, wie Du wieder noch oben kommst

Level 3 sollte den Untertitel "Klettern, klettern und noch mehr klettern" tragen; da er so viele Abhänge und Plattformen zu bieten hat. Wenn Du Extra-Energie benötigst, mußt Du den ganzen Weg zweimal gehen; aber wenn Du den Ausgang im Auge hast, ist die Route sehr einfach und es bedeutet nur, daß Du ein Skelett bekämpfen mußt, daß auf jeden Fall der gefährlichste Gegner in diesem Level ist.



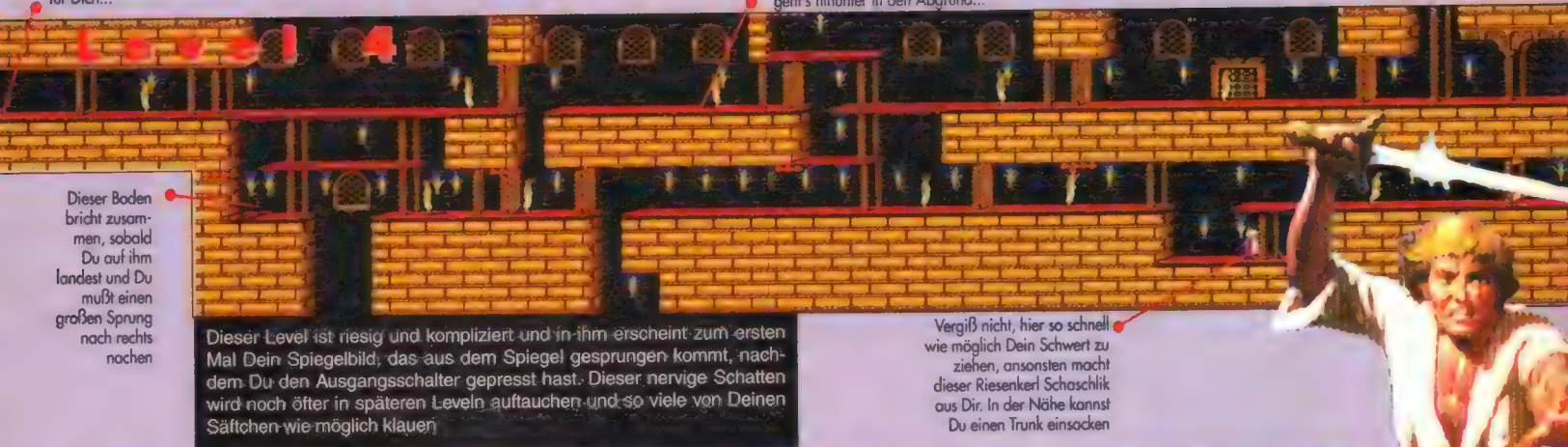
Dieses Skelett ist ein schwieriger Gegner! Versuche, ihn Dir zu greifen, indem Du Knopf 1 drückst und Du wirst es schließlich in den Abgrund stürzen. Wenn Du jedoch wieder hinunter kletterst, wird es auf Dich warten, bekämpfe es also noch einmal und diesmal wird er in den Tod stürzen.

Dies ist der Schalter, der zum Ausgang zurückführt, also nimm ihn und renne zurück durch die Gänge, um das Skelett zu bekämpfen, dann sofort zum Ausgang.

Brauchst Du neue Energie? Warum versuchst Du es nicht einmal mit diesem Gebräu, es könnte einen neuen Menschen aus Dir machen.

Noch ein blaues Säckchen für Dich...

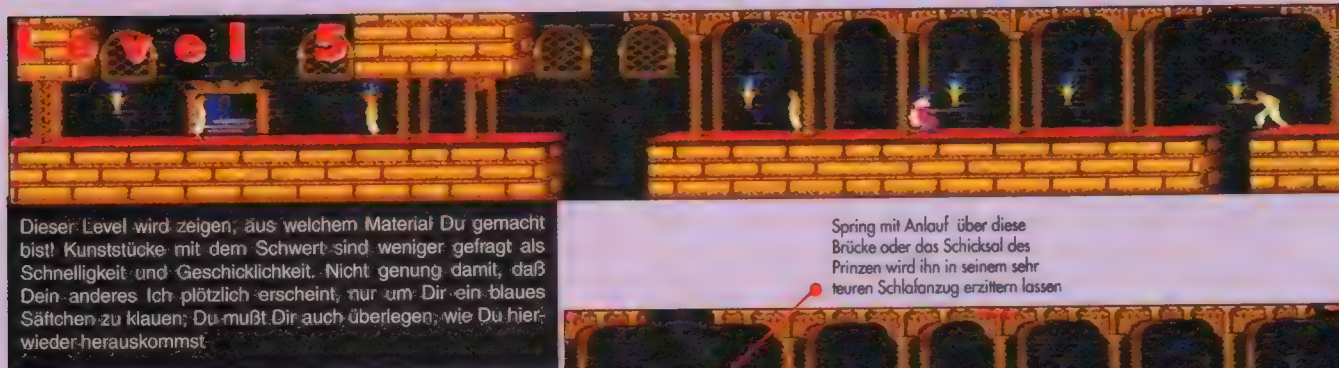
Drücke diesen Schalter, um die Tür zu öffnen, aber achte darauf, daß sie ganz geöffnet ist, bevor Du springst, sonst geht's hinunter in den Abgrund...



Dieser Boden bricht zusammen, sobald Du auf ihm landest und Du mußt einen großen Sprung nach rechts machen.

Dieser Level ist riesig und kompliziert und in ihm erscheint zum ersten Mal Dein Spiegelbild; das aus dem Spiegel gesprungen kommt, nachdem Du den Ausgangsschalter gepresst hast. Dieser nervige Schatten wird noch öfter in späteren Levels auftauchen und so viele von Deinen Säckchen wie möglich klauen.

Vergiß nicht, hier so schnell wie möglich Dein Schwert zu ziehen, ansonsten macht dieser Riesenkerl Schaschlik aus Dir. In der Nähe kannst Du einen Trunk einsacken.



Dieser Level wird zeigen, aus welchem Material Du gemacht bist! Kunststücke mit dem Schwert sind weniger gefragt als Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Nicht genug damit, daß Dein anderes Ich plötzlich erscheint, nur um Dir ein blaues Säckchen zu klauen; Du mußt Dir auch überlegen, wie Du hier wieder herauskommst.

Spring mit Anlauf über diese Brücke oder das Schicksal des Prinzen wird ihn in seinem sehr teuren Schlafanzug erzittern lassen.



Nimm hier Anlauf bevor Du über diesen Abgrund springst. Wenn Dein Sprung zu kurz ist, drücke Knopf 1 und halte Dich mit den Fingernägeln fest

Diese ganze Arbeit nur für ein blaues Säftchen. Nimm diese Route nur, wenn Du wirklich mehr Energie brauchst, es ist viel einfacher, sofort zum Ausgang vorzudringen:

Passwörter

Diese Codes geben Dir viel Zeit und führen Dich zum Anfang jedes Levels:

Level Zwei	GLFIFT
Level Drei	GKEHEP
Level Vier	JMGJGA
Level Fünf	HJDGDI
Level Sechs	LMGJGC
Level Sieben	OOILIJ
Level Acht	POILIO

Geh' nur nach rechts, wenn Du mehr Energie benötigst, ansonsten wende Dich nach links

Dies ist der Spiegel, der erscheint, sobald Du den Schalter zum Ausgang gepresst hast. Wenn Du direkt in ihn hineinrennst, reisst Dein Spiegelbild aus und treibt sein Unheil in späteren Levels

Hier ist der Schalter, der den Ausgang öffnet. Nun mußt Du den ganzen Weg zurück zur Tür gehen, um zum Level 5 zu

Nur noch ein(ziemlich schlimmer) Bösewicht zu besiegen; benutze die gleiche Methode wie zuvor

Greiß Dir dieses grüne Säftchen für Extraenergie

Diese Wache versucht, mit Dir zu feilschen, gerade wenn Du so dringend zu diesem Schalter mußt. Verpaß' ihm einfach eine oder auch zwei mit dem Schwert

Hier geht der Spaß erst richtig los! Dieser Schalter öffnet die Tür, die in den Abschnitt der Bühne führt. Gehe zum Rand und springe, so daß Du auf der unteren Leiste auf der anderen Seite landest. Du wirst ein Herz verlieren also achte darauf, daß Du mindestens zwei hast. Renne jetzt, was das Zeug hält, bevor das Tor heruntergelassen wird!

Mehr Schwertkämpfe, aber achte auf Deine Energie, Du wirst sie brauchen

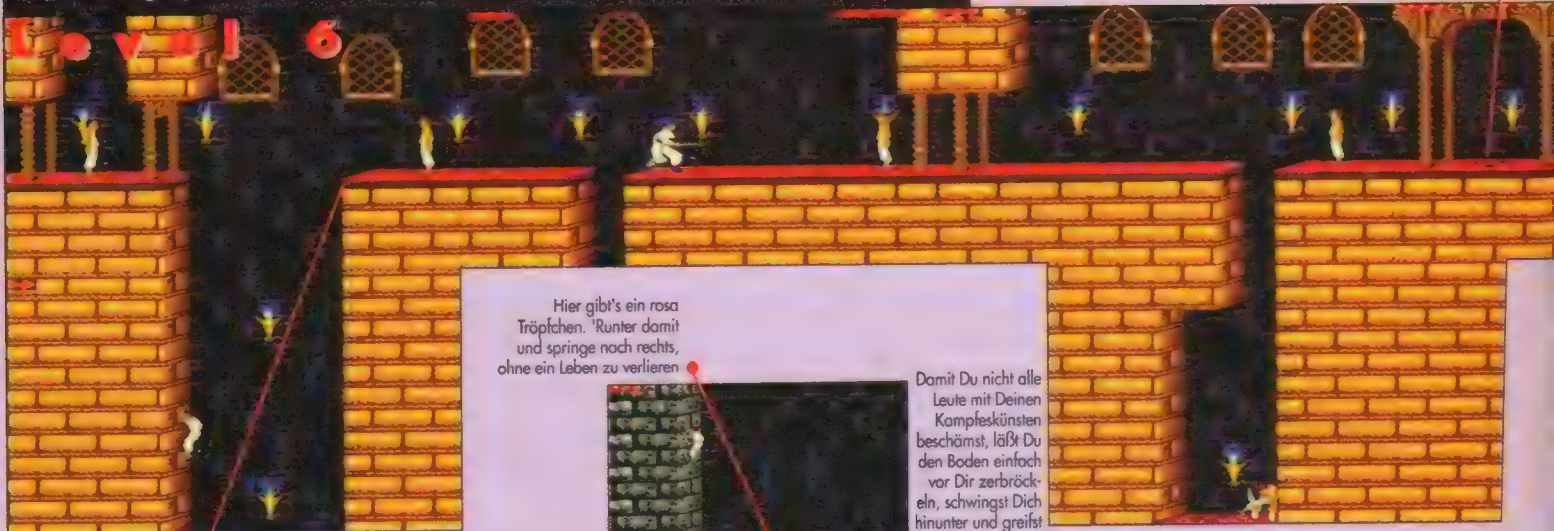
Dieser blaue Trunk könnte alles sein, was Du benötigst, um Deine schwindende Energie wiederaufzubauen, sei' aber vorsichtig mit diesem Teufelsgetränk!

Versuche, Deinen Kopf zu behalten, wenn Du durch die Guillotine springst, vermeide den Schalter dahinter, denn er bringt unerwünschte Gäste mit sich

pro TIPS PRINCE OF PERSIA

Dieser Level ist schön kurz, aber vergiß nicht, daß Du gegen die Zeit arbeitest. Das einzige Problem kommt zum Schluss auf, wenn dein böser Zwilling wieder einmal versucht, Deine Arbeit zu zerstören, indem er Dir eine Tür vor die Nase schlägt. Mache Dir aber keine Sorgen; tapferer Prinz, die Tatsache, daß Du jahrelang vergessen hast, Dir die Nägel zu schneiden, kommt Dir jetzt zugute und Du kralst Dir Deinen Weg mit Stil izum Level 7.

"Überspringe" hier die gefürchteten Dornen, aber vergiß nicht, diese Ansammlung zu zerstören.



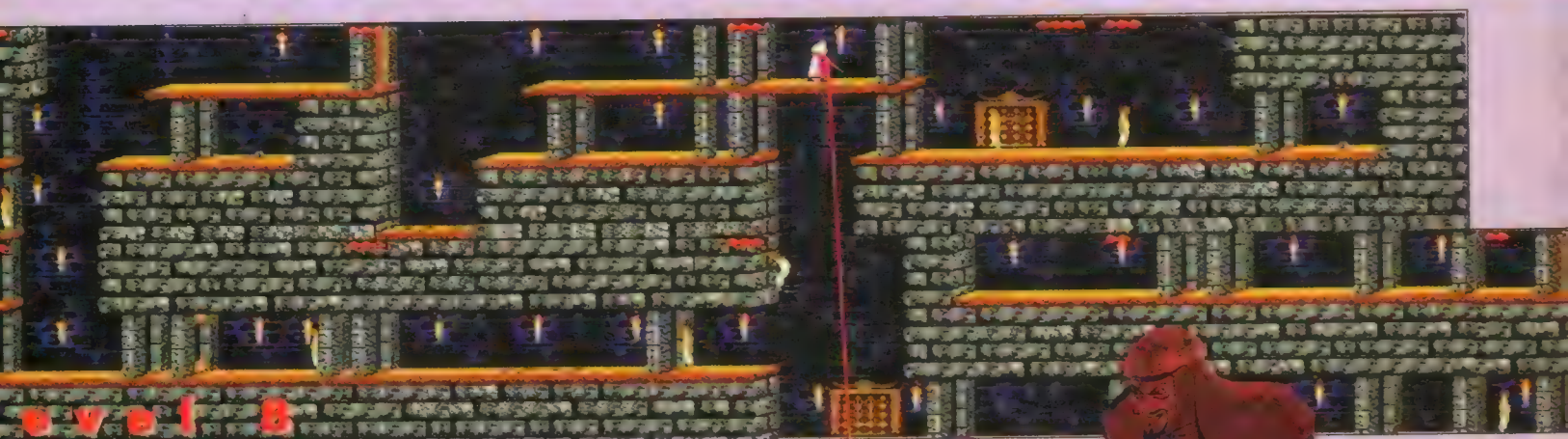
Springe von hier, aber drücke Knopf 1, so daß Du Dich mit den Fingerspitzen an der Kante festhalten kannst. Lass' Dich herunter, um das Passwort zu erhalten. Wenn das Spiel wieder anfängt, drücke weiter auf Knopf 1, greif' Dir die Kante und klettere

Hier gibt's ein rosa Tröpfchen. Runter damit und springe nach rechts, ohne ein Leben zu verlieren.

Damit Du nicht alle Leute mit Deinen Kampfeskünsten beschämst, läßt Du den Boden einfach vor Dir zerbröckeln, schwingst Dich hinunter und greifst Dir das geschätzte rosa Tröpfchen.



Dieser Level präsentiert wirklich den Fehdehandschuh: Du kannst Dich für die obere Route entscheiden, die den üblichen Kummer bereithält, den ein Prinz in einem Kerker erwarten kann. Oder Du kannst es auf andere Weise in paar Sekunden erledigen. Der Prinz hat in diesem Level besonders viele Probleme mit seinen Fingernägeln, aber das ist nur ein kleines Problem, denn der Großvisier macht vor nichts halt, um Dich gefangen zu nehmen. Die Frage ist, bist Du ein Prinz oder eine Maus? Pieps!

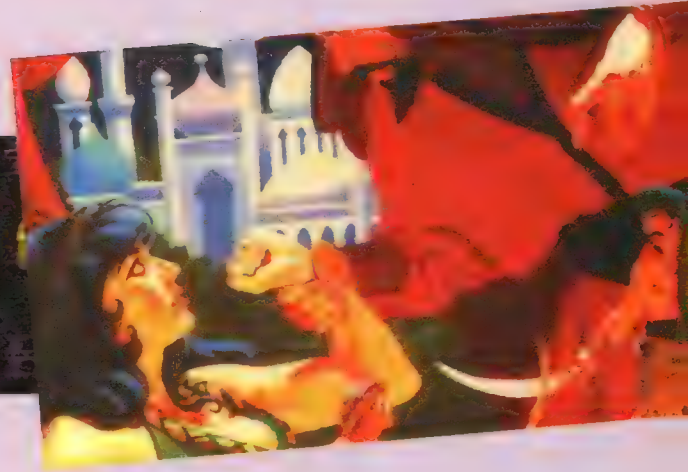


Dieser Level bietet eine respektable Herausforderung für einen begabten Prinzen, leichte Fußarbeit ist von Nöten. Zum ersten, lass' den Wächter in Ruhe; er könnte Dir eine Lektion in Energieverlust erteilen! Der restliche Verlauf des Levels hängt von Deiner Zeitplanung und Geschicklichkeit ab, obwohl die Wächter des fiesen Großvisiers ja wohl einige Fechtstunden hinter sich haben.

Versuche erst gar nicht, es mit diesem Wächter aufzunehmen, da Du höchstwahrscheinlich aufgespießt würdest. Es ist viel sicherer, sich unter ihm durch zu bewegen.



Wenn Du diesen Kurs verfolgst, gehst Du einem schlimmen Schicksal entgegen



Springe ununterbrochen auf und ab, bevor der Boden über Dir heruntergekracht kommt. Weiche den fallenden Steinen aus, klettere hinauf, um noch mehr todbringende Mätzchen zu entdecken

Springe hinauf und durch das Tor, um noch einen Sindbad-artigen Typen zu erledigen. Achte auf den Boden ganz links unter ihm

"Überspring" diese Dornen, geh' durch das Tor und klettere zum nächsten Vorsprung, laufe schnell nach links, bevor das Tor Dich ausschließt

Wenn Du einen Hauch von diesem beliebten grünen Trank erhascht hast und in dieses Zimmer gekommen bist, ist dies das letzte Kamel, das Du für eine Weile gesehen hast

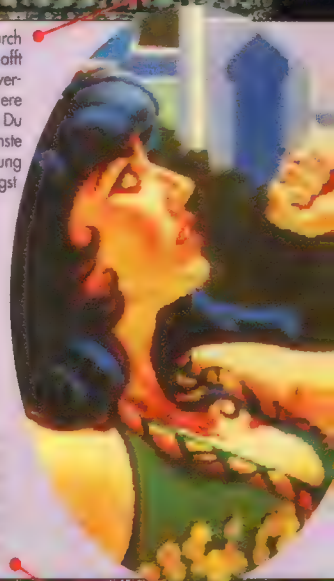
Schon wieder ein gefährlicher Boden. Wenn Du Dich unterhalb befindest, springe langsam hoch, bis er nachgibt und klettere hinauf. Pass' auf, es geht tief hinunter!



Wenn Du es nicht durch das obere Tor geschafft hast, mußt Du den schwereren Weg wählen. Verliere den Halt nicht, wenn Du über die nächste Dornenansammlung springst!

Nachdem Du den Schalter gedrückt hast, renne zu den Guillotinen und plane Deinen Sprung gut um beide zu vermeiden. Wenn Du Dich beeilst, kommst Du noch durchs nächste Tor, bevor es zufällt!

Nach weiteren tollen Schwertkämpfen ist es an der Zeit, wieder einmal ein paar tolle Sprünge zu wagen. Achte auf den Vorsprung, der abbricht, wenn Du auf ihm landest!





Eile diese Passage entlang und öffne gleichzeitig alle Türen. Dein königliches Blut sagt Dir, daß der Ausgang nahe ist

Aufgepaßt! Diese Böden brechen zusammen, sobald die Schritte des Prinzen ertönen

Du mußt die Geheimpassagen entdecken, wenn Du Deine Geliebte jemals wiedersehen willst. Wenn Du an den Stellen nach oben springst, wo das Dach nicht sehr solide aussieht, wirst Du oft auf solche Abschnitte stoßen. Es gibt jede Menge blauer Tröpfchen einzusammeln, Du solltest also Zusammenstöße mit den Soldaten leicht überleben

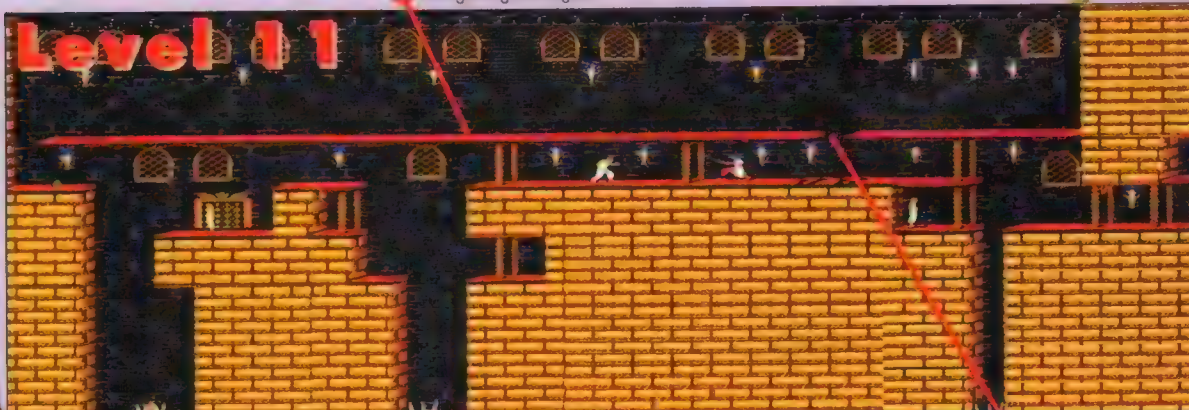
Level 10



Schwing Dich von diesem Abschnitt und bereite Dich auf einen Kampf mit dem letzten Wächter vor, der zwischen Dir und dem Ausgang steht

Hast Du Durst auf dieses leckere grüne Tröpfchen? Zieh diesen Boden herunter, klettere hinauf und versuch's mal! Du könntest auch sofort hierhin laufen, um dem drohenden Handgemenge zu entgehen

Fange hier an und lasse Dich herunter. Wende Dich nach rechts undrenne, so schnell Du kannst!



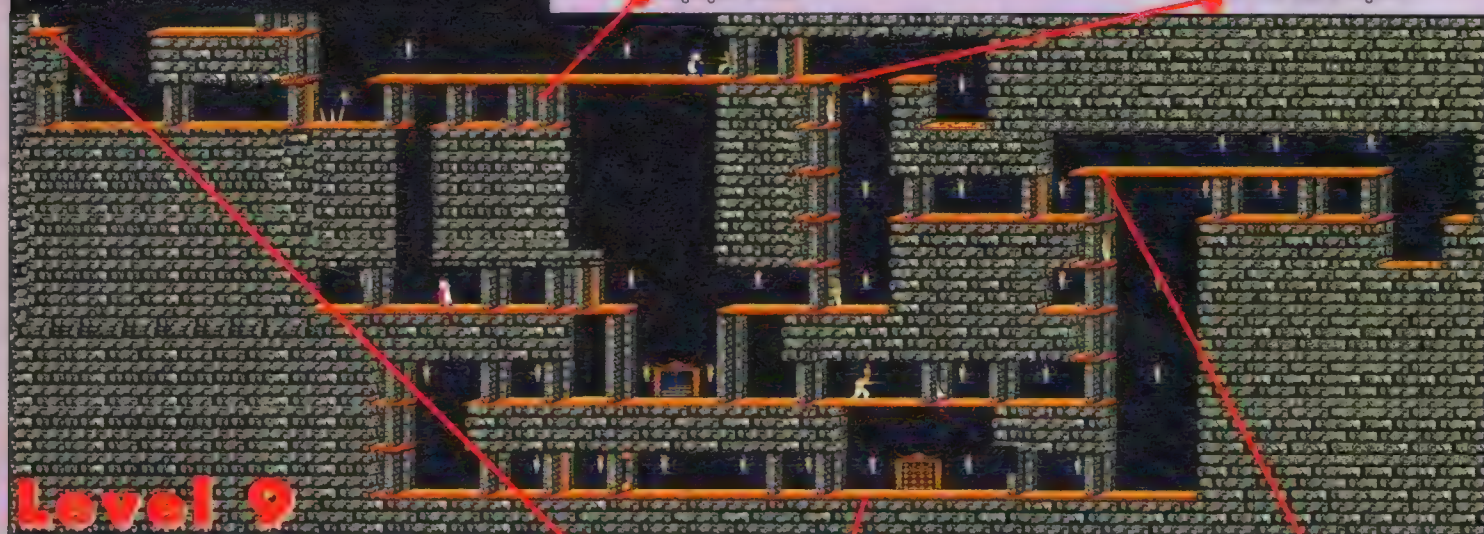
Ein verlockendes grünes Säftchen begrüßt Dich hier, wenn unserer galanter Held mit neuen Aufgaben konfrontiert wird. Der Raum bröckelt sich von links nach rechts, mit einem starken Wächter an jeder Seite, der nichts unversucht läßt, um Dich vom Schalter fernzuhalten. Was ein Prinz nicht alles für die Liebe tut.

Springe unter diesem Deckenabschnitt ein paar Mal auf und ab und die Decke wird einstürzen. (Achte darauf, daß Du außer Reichweite bist!). Du kannst jetzt hinaufklettern

Todesmutige Sprünge über tiefe Abgründe: die unmöglich erscheinen, testen die Stahlnerven des Prinzen. Dornen bers- tendurch den Boden. Wenn Du waghalsige Sprünge ver- suchst, denke daran: Deine Fingernägel "auszufahren" und einen festen Griff zu haben

Gehe hier durch und klet- tere rechts hinunter. Die Ausgangstür ist offen

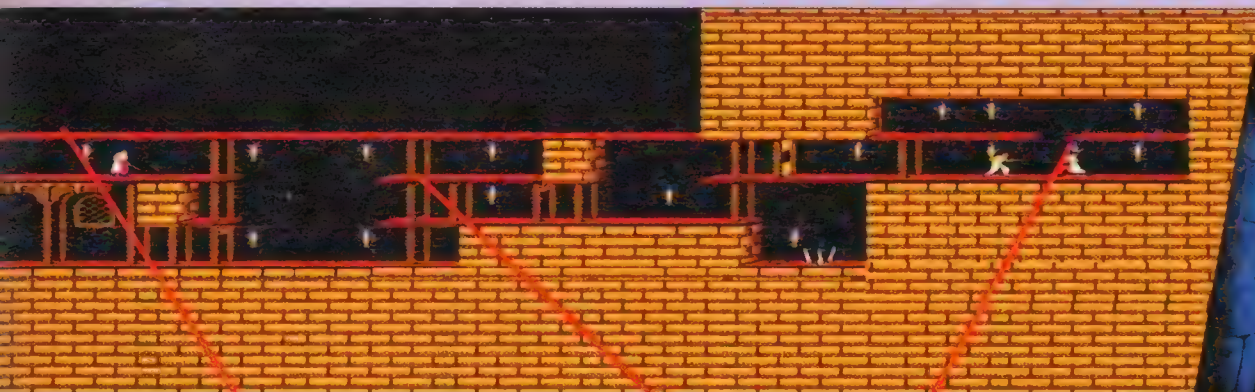
Es scheint ziemlich gefährlich an den Schalter zur Rechten her- ankommen zu wollen. Springe von dieser Tür, drück' Knopf 1, um dem Tode zu entgehen



Um von hier zurückzu- springen brauchst Du einen sicheren Handgriff

Fange hier an, laufe nach links und drücke den ersten Schalter. Benutze schlüpfrige Bewegungen, um nahe ans Tor zu kommen, spring' dann durch, vermeide den zweiten Schalter und tauche an der zweiten Tür vorbei

Drücke den rechten Schalter, dann springe von hier, um den Schalter vor der Tür zu vermeiden. Wenn Du auf die Wand triffst, verlierst Du ein Herz



Springe durch diese Lücke, um an das blaue Tröpfchen zu kommen

Wenn dDu von diesem Flur hochspringst, wird der Boden über Dir zusammenbrechen. Springe hinaus und nach links und griffe nach dem Vorsprung, wo der Wächter wartet

Erledige den Wächter und springe aufwärts, um einen Geheimgang zu entdecken. Trink das Säckchen und drücke den Schalter, um Deinen Abgang aus diesem Level zu sichern



Betritt diesen Abschnitt, um den Ausgangsschalter aus- findig zu machen.

Dieser Vorsprung bricht ab. Bereite Dich darauf vor, sofort noch einmal zu springen, wenn Du hier landest. Eine falsche Bewegung und Du wirst aufgespießt

Ein blauer Trank. Gibt Dir ganz flott Energie

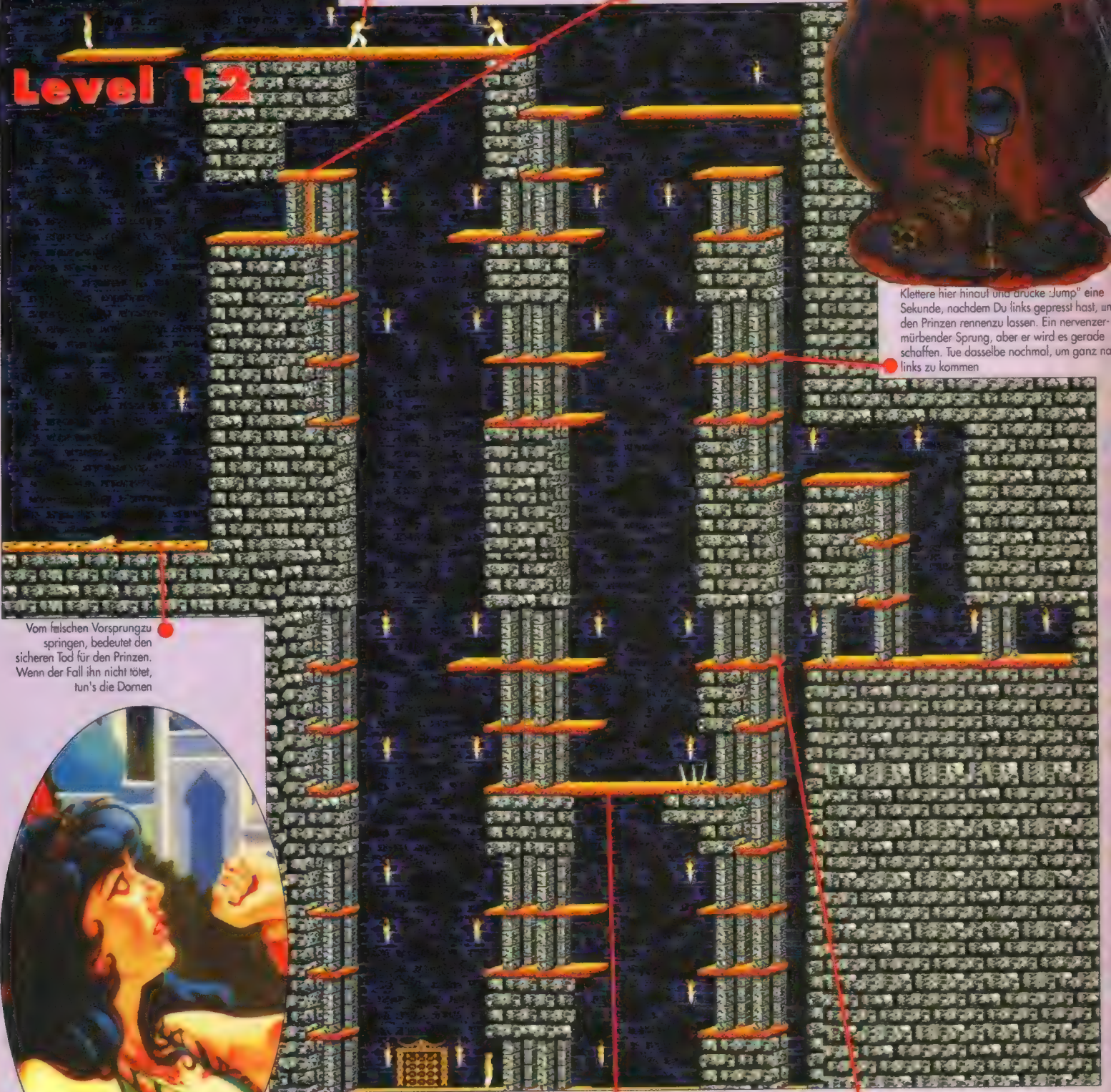
Dieser Typ sieht ungefähr so praktisch aus wie meine Schwester. Falle nicht darauf herein!

Ein Glück, daß der Prinz nicht an Vertigo leidet; dieser Level hält jede Menge Überraschungen für den unerschrockenen Prinzen bereit, wie z.B. die Rückkehr seines lästigen Zwillings, den wir noch aus früheren Stufen kennen. Diesmal scheint er wenigstens sterblich zu sein.

Ziehe Dein Schwert, wenn Du diesen alten Bekannten wiedertriffst, dann jedoch, wider besseren Wissens, stecke es zurück und renne ihm entgegen. Er wird zu einer Person mit Dir und Du kannst zum Ausgang rennen.

Dieser Schalter öffnet die Tür (unten) und gibt den Weg zum dahinterliegenden Schalter frei. Steige auf diesen Vorsprung zurück und springe, um Dich vor dem einstürzen- den Vorsprung rechts in Sicherheit zu bringen.

Level 1-2



Vom falschen Vorsprung zu springen, bedeutet den sicheren Tod für den Prinzen. Wenn der Fall ihn nicht tötet, tun's die Dornen.



Klettere hier hinauf und brücke "Jump" eine Sekunde, nachdem Du links gepresst hast, um den Prinzen rennen zu lassen. Ein nervenzermürbender Sprung, aber er wird es gerade schaffen. Tue dasselbe nochmal, um ganz nach links zu kommen.

Hier mußt Du nicht nur die Dornen überwinden (rechts), der Boden verschwindet auch noch unter Deinen Füßen! Überlass' den Abschnitt den dümmern Gefangenen.

Klettere zu dieser Stelle hoch, spring' nach rechts, da findest Du noch ein gutes Tröpfchen.



Der mächtige Groß-Visier höchstpersönlich. Er hat 6 Herzen und steht zwischen Dir und dem Ausgang. Gebräuche die übliche Kampftaktik, drücke immerzu rechts, duck' Dich und er wird bald zu einem Häufchen zusammenfallen



Mache einen Riesensprung auf die Leiste ganz links und halte Dich fest

Level 13

Der letzte und kürzeste Level des Spiels! Das Dach wird ein immer gefährlicherer Aufenthaltsort; gut, daß Du es beinahe geschafft hast. Außerdem mußt Du nur noch ein paar nötige Schwertbewegungen machen und schon bist Du bei den Ausgangsstufen. Sobald Du drinnen bist, kannst Du endlich Deine zukünftige Braut in die Arme schließen

Steine und Felsbrocken fallen überall um Dich herum. Beeil' Dich. Hoffentlich ist der Großvisier versichert!



Renn kurz hier durch, während das Gebäude in sich zusammenfällt. Lauf zu den Fliesen und Du behälst Deinen Kopf

Passwörter

Diese Passwörter geben Dir die Möglichkeit mit einer Stunde Zeitlimit, in jedem beliebigen Level anzufangen...

Level Neun	OMGJGF
Level Zehn	RNRLIY
Level Elf	SNRLIZ
Level Zwölf	RLNJGO
Level Dreizehn	PIKGDA
Level Vierzehn	SKGIFF



GAME
OVER
SCREENS

GAME OVER

GOLDEN AXE



Es sieht so aus, als ob unser Held gerade noch rechtzeitig eingetroffen ist. Ich hab' ja den Spruch 'gerettet von der Pausen-glocke' schon gehört, aber das ist dann doch zu lächerlich! Na ja, der König und seine Tochter, die Prinzessin, sind Euch auf ewig dankbar, was sie aber nicht daran hindert, Euch ein letztes Mal in die Schlacht zu schicken!

Ich hab' Dir doch gesagt, Du sollst eine Zusatzpflege-Versicherung für Ihn abschließen.



Was soll's, er hat den Löffel abgegeben, also braucht er seinen Helm auch nicht mehr!

Im Vergleich zu den Abenteuern von früher sind diese Feinde doch das reinste Kinderspiel!



MEGA
DRIVE

Was für ein Klassiker! In der schnellebigen Sega-Welt ist dieses Spiel nur noch eine ferne Erinnerung, aber für unsere SEGAPRO Leser bleibt es vergessen! Um Euer Gedächtnis nochmal aufzufrischen: Der Weltfrieden ist in Gefahr! Death Adder hat neun Kristalle aus dem Königreich Firewood gestohlen und an verschiedenen Orten im Land versteckt. Die Kristalle müssen gefunden werden, oder das Land ist zum Untergang verdammt. Gleichzeitig muß auch der böse Adder vernichtet werden, ein Unterfangen, das nur mit Hilfe der legendären goldenen Axt gelingen kann.



FINALLY, YOU HAVE DEFEATED ALL OF THE EVIL CLAN. THE LAND SHALL REVIVE IN PEACE AND THE PEOPLE WILL TALK OF YOUR DEEDS AS A LEGEND IN THE YEARS TO COME.

GOLD LONGMOON
HEIGHT: 1000 LBS.
ATTACK LEVEL 5
DARK LONGMOON
HEIGHT: 1000 LBS.
ATTACK LEVEL 5
BRONZE LONGMOON
HEIGHT: 1000 LBS.
ATTACK LEVEL 5

Ahh, mir wird so warm ums Herz! Schon wieder ein Happy End mit Friede, Freude, Eierkuchen! Aber dafür ist ja diese Seite schließlich da – Euer kleiner Sonnenstrahl im düsteren Alltag!

BAD BROTHERS
HEIGHT: 8'00
WEIGHT: 800 LBS.
ATTACK LEVEL 5
MOVE LEVEL 5

LT. BITTER
HEIGHT: 6'11
WEIGHT: 271 LBS.
ATTACK LEVEL 5
MOVE LEVEL 5

ENDE!



ACT REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

**KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!**

MEHR

**LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

**MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS.**

**DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**

**ACTION REPLAY
HOTLINE**
INFORMATION UND NEUE CODES

02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR

▶ ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

JE NACH SPIEL :
**UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR**

**FÜR GAME BOY™
FÜR NES™
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER NES™
FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-**



WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.



ERHÄLTLICH WO ES HEIßE SPIELE GIBT!!

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLENTYP ANGEBEN!!!

DATAFLASH GMBH



4240 EMMERICH
WASSENBERGSTR. 34

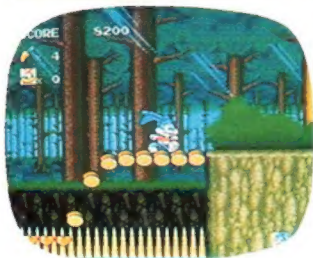
**AUCH ERHÄLTLICH
BEI**



DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 085 56960
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301



Die Tiny Toons für Die da... Die da.... Die da... und für Die da!!



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Levels. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, L.P. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI

Superstarker Videospielespaß

